平成元年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第8号通巻35号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



# 月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

特集
## 究極のMONEY IS TIME

セナもクラッシュ
## スーパーモナコGP

徹底攻略決定版
## ウイニングラン

またもギアガチャ
## ターボアウトラン

アタリのドライブシミュレーション
## ハードドライビング

ずる² 優勝だ！
## ダートフォックス

読者選考
カラーイラスト
大特集 再び!!

かかってきなさい!!
詰めテトリス〜読者への挑戦〜

異能センス爆発
ゲーセンおわらえ読者様ヴァージョン

MTJ水谷潤のゲームデザイナー入門

まかせなさいッて!!

いよいよ大詰め！ 最後の闘い
**ワルキューレの伝説**

勝ちどきをあげろ!! ウォ〜ウォ〜
**天地を喰らう**

恐竜とドッグファイト
**原始島**

焼きつくせ！ 1周目
**ヘルファイヤー**

吹き荒れる
**大旋風**

WB ← R4
EB → R2

俺たちのハートをつかむ
夜の街を駆けぬける！
## ナイトストライカー

アメリカン風俗ファイト！
**クライムファイターズ**

命知らずのエトランジェ
**エリア'88**

巨龍をのりこなせ！
**ドラゴンブリード**

極彩美麗状快シューティング
**オメガファイター**

これぞ暴力の祭典
**ワイルドファング**

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせヒットゲーム
ヒットゲームベスト10

8 Aug. 1989
500yen（本体485円）


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
君を100倍、興奮させちゃうマシン。
タイトーイメージキャラクター：岩井由紀子（ゆうゆ）







**主人公は4つのブロック。クルクルなやんで、ガツンとぶつけて。頭のてっぺんがパニックしたり、残りTimeでハラハラドキドキ。あまりの興奮で視線は画面にクギづけ。さあ、時代はフリップル。君の挑戦を待っている。**

ゲームの概要

- ●持ちブロックを、それと同じ絵がらのブロックにぶつけることにより消すことができます。
- ●Time Overするまでにクオリファイ以下のブロック数にするとステージクリアとなります。
- ●Time Over又は、クオリファイにならないとゲームオーバー。
- ●残りのタイムが多いほど、又残りのブロックが少ないほど高得点になります。
- ●ブロックは4種類です。

# FLIPULL™
## AN EXCITING CUBE GAME
フリップル

**株式会社タイトー**
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-222-4888

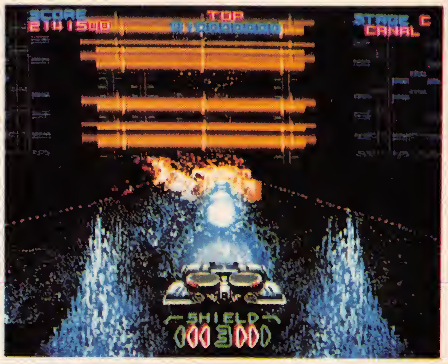
天井さがり風砲台。気をとられると…




歩行機械が来たぞ。




運河はせまい！




## 超高速戦闘マシーンを駆って闇をきりさけ！

ナイト　ストライカー

# NIGHT STRIKER

**タイトーが放つ期待の新作!!**
**ホバーマシンにのり込み**
**君は夜の街を駆け抜ける。**

夜につつまれた巨大な都市。人工の星々が浮かび上がらせた建造物のジャングルの姿を、男の目がみつめている。

――地平線まで標識灯の続くハイウェイ。海が近い。かたわらには、すさまじいパワーをその内にひめたマシーンのボディ。周囲の闇を吸い込むかのようなそのボディよりも、さらに黒く深い男の瞳。

静寂を破って、街の一角からオレンジ色の爆炎がふきあがる。武装ヘリの独特のエンジン音が夜の大気を震わせる。はじまりだ。加圧ドアーが男と外気とを切りはなし、発動したダイナモが鋼鉄のボディをあつくもえたたせる。夜明けは、まだ遠い。男をのせたマシーンが、赤い残像をひいてみるまに加速してゆく――

**闇の遊撃手(ナイトストライカー)。**
**都市は、戦場となる。**

### 3D戦闘シューティングだ

「ナイトストライカー」…このゲームで君は「インターグレイ」と名付けられたホバーマシンにのりこみ、敵と戦闘して夜の街をかけぬけていくことになる。

自機は地面と接しているときは車のように走るが、レバーを引けばタイヤを収納して飛行形態に変化する。メカのデザインといい筐体といい、なかなか近未来感覚にあふれているぞ。

ゲーム内容は、スペースハリアータイプの3Dスクロールシューティング。アフターバーナー等をやりこんだ君ならすぐになれるはずだ!!

### アイデア筐体でのめりこめるぞ!!

このゲーム、筐体が少々変わっている。シートの左下についてる赤いレバー、これで前後にスライドするシートを固定する。プレイする時は、体ごと筐体の中に入った状態になるわけだ。

ここで回りをみると、モニターを中心に左右、上面に頭部を囲むように「ライトストリームシステム」なるパネルがついている。プレイ時には、動きにあわせてここに光点が流れて超高速感覚を味あわせてくれるのだ。さらにボディソニックと4つのスピーカーが搭載されているから、外界から切りはなされて完全にその気になってプレイにのめりこめること間違いなしだ！

### 戦闘に際して

プレイヤーはホバーカー「インターグレイ」をコントロールし、敵の攻撃や障害物をかわしつつ、レーザー弾で敵を撃ち倒します。

各ステージの最後にはボスキャラがいます。ボスは一定時間逃げのびると自爆するか逃げていきます。また、画面左下に出るタイマーにより、早く倒せば倒すほどクリアした時のボーナスが増えます。

全6ラウンドをクリアするとオールクリアとなります。

プレイヤー機はシールド制でダメージをくらうたびにシールドが減ってゆき、シールドがなくなった状態でダメージを受けるとゲームオーバーとなります。(1機のみ)

ダメージを受けるのは…

●敵の弾及びミサイル(誘導弾)
●敵の体当たり
●一部の障害物です。

自機の攻撃ですが、ボタン及びトリガーでレーザー弾を発射します(トリガーは引きっ放しにしよう！)

ザコ及び障害物は1発で破壊できますが、ボスキャラで耐久力があるものは(ないものもある――複数登場するものも…)数発当てて破壊します。

レーザー弾で破壊できない障害物もあり、敵の弾及びミサイル(誘導弾)も破壊不能です。

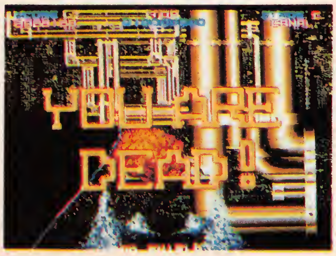
ちなみに、特殊攻撃(ホーミングレーザー)もできるようになっているぞ。

### ステージ選択式エンディングも6通り！

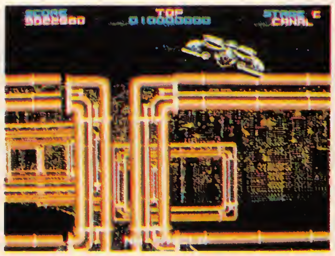
ステージクリアをすると左右に分岐していて、次の面が選択できるようになっています。(そう、あのダライアス方式のマップなのだ!!)

6ラウンド分の分岐があるので、A～Uまでの21ステージがあります。そして、21ステージは9つのシーンに分類

の――つ、死んでしまった。




これは近い――っ！







どちらに行くか？




シャッターがしまるしまる!!




広い郊外、弾もうちほーだい。




超速い誘導弾。ひきつけてかわせ！




お寺にモビルアーマー！

されます。

①市街〈CITY〉
誰もが通る1面の分類はシティーでにぎやかな街です。
道路の両側にはビルやカンバンが立ち並んでいます。

②工場〈FACTRY〉
敵組織の地下工場。それにしてはひっそりとしている。
左右はループしています。

③運河〈CANAL〉
ビルの谷間の運河。せまい上にパイプ等が張り出しているのであぶないぞ。

④海上〈SEA〉
下は広い海。海の中には潜れません。左右はループしています。

⑤地下道〈TUNNEL〉
せまい地下道を高速飛行。張り出したシャッターをすべてよけなければ！

⑥上空〈SKY〉
密集するビルの上空を飛びます。下のビルに当たることはありません。左右はループしていて、敵は空中物しか出てきません。

⑦郊外〈SUBURBS〉
市街とほとんど変わらないが、ビル等がないので見通しがいいし、動きやすい。

⑧寺院〈TEMPLE〉
その名の通り、お寺の境内風のシーンです。
他のシーンとは雰囲気が大きく変わる。左右ループします。

⑨ビル街〈STREET〉
市街をさらにせまくしたようなシーンです。

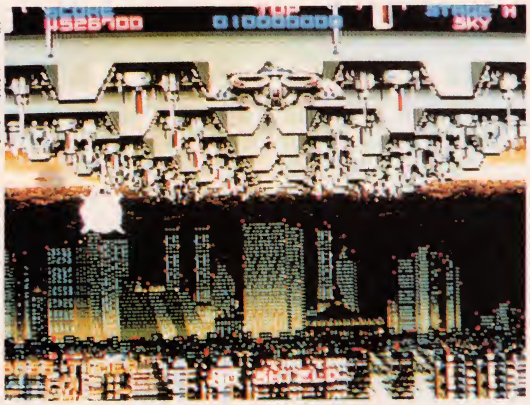
## 演出が最高!!

PからUまでのラストステージをクリアすると、それぞれ別のエンディングが流れる演出になっているので、全部のラストステージを是非クリアしてみてください。
のめり込み筐体のアイデア、グラフィックやサウンドの効果によって非常にアツくなってプレイできるゲームです。近未来、夜という雰囲気のもりあげ方が実にうまいですね。特に音楽は臨場感あふれていて最高です。7月中頃発売なので、見かけたら一度やってみて下さい。

（T.J.&KLー）




次のターゲットはこいつだ！




上空に要塞が出現。つっつぶされる！




上空でヘリとのドッグファイト。




でーっ、3人で来るとはひきょう!!







ネーミングだ。



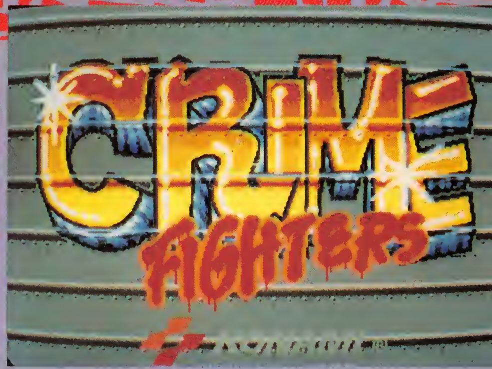
危ない!!



おっとあのカンバンは?



いきなりメキシカン。




タイトル画面。

# CRIME FIGHTERS™

## クライムファイターズ



**ヤツラをたたきのめし、美女達を救け出せ！　これぞイカス平成バトルアクションゲームだ!!**

## この街で生き残るのはタフな男だけ

シカゴ市警の特命を受けたコードネーム〝クライムファイターズ〟が立ち上がる。目的は、闇の組織に連続誘拐されたスゴイ美女たちを救け出すことにある。今シカゴの街が熱くたかぶる。

どうやら事のいきさつはそんな所らしい。

本能のおもむくままに、人間の皮をかぶったモンスター共が俺達に向かってきやがる。

この街にジェントルマンはいらない。生き残るのはタフでハードな男達だけだ!!

## ヤツラをたたきつぶせ！

8方向レバーと、レバーに近い方からA・B・Cの3つのボタンでプレイヤーを制御します。

Aボタンはパンチ（武器を拾う、使う）。

Bボタンはキック。

Cボタンはバックキック。

A＋Bボタンでジャンプキックです。

パンチは比較的連射できるもののキックに比べ破壊力は劣ります。

キックはパンチより破壊力はありますが、あまり連射はできません。

ジャンプキックが一番破壊力があるのですが、あまり連続的にできない、という事もありますが、X座標の判定がシビアで、座標を極めていないとカラ振りになりがちです。

敵がおとした武器をAボタンで拾い使用する事ができます。武器はナイフ、鉄パイプ、ピストルの3種です。

ナイフは最もよく使う武器でしょう。

鉄パイプはナイフよりも破壊力はありますが、あまり連続的に使えません。

ピストル、これは強い。武器は1発ダメージを受けるか、面クリアまで何回でも使えます。だから、ピストルの弾数も制限なく、いくらでも使えます。

ピストルさえ取れれば、その面はかなり有利にゲームをすすめる事ができます。

ただし、ナイフと鉄パイプは全面出現するのに対し、ピストルが出現する面は限られています。チャンスを有効に。

又、武器を持っていても、落ちている武器の上をうっかり通って、うっかりAボタンを押してしまうと、新しい武器を拾ってしまいます。せっかく持っているピストルをふいにしないで下さい。

A・B・Cどのボタンでも連打すれば、倒れたプレイヤーを早く立ち上がらせたり、敵の攻撃（ヘッドロック・抱きつき）をふりほどくことができます。

敵からダメージを受けるごとにエネルギーが減っていきます。なくなるとプレイヤーを1人失い、全滅するとゲームオーバーです。

タイムがなくなってもゲームオーバーです。

書き忘れたけど、もちろん2人同時プレイです。

### ステージ1

駅のプラットホームが最初の戦場だ。

改札口を抜けると、駅の中にたむろするチンピラ共が襲ってくる。パンク野郎〈シド〉やメキシカン〈ホゼ〉だ。

こいつらは問題ない。ザコだ。しかし中ボスの黒人〈ロッキー〉はちょっと手こずるかもしれない。ヤツが倒れた時がチャンス。すかさずケリを入れろ。こいつは効くぜ。

この戦法は基本だ。よく覚えていてくれ。

ボスのパンクス〈クレイジー〉はハンマーを振りまわすアブネー野郎だ。

ハンマーを振りまわしている間は、とても近づけたもんじゃない。しかしヤツは脳なしだ。その内疲れてゼエゼエ言いだす。チャンスだ。

この街は腕力だけじゃ生きていけないぜ。

### ステージ2

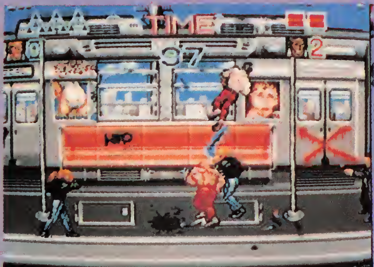
ステージは電車の中だ。

チャラチャラした革ジャン男〈スネイク〉がナイフを使ってくるが、所詮はザコ。

問題はピストル男〈ディラク〉だ。

あせっちゃいけない。せっかくピストルを手に入れてもザコに袋だたきにあったらつまらない。できるだけピストル男以外を片付けてから、ゆっくり料理したい。

それと、ピストルを手にいれたからって安心しちゃいけない。ヤツラを一発の銃弾で眠らせる事はできないし、タ

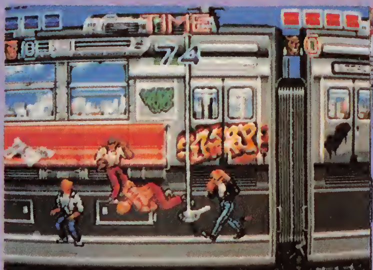

マッチョマンには注意。


2ステージ戦闘開始。


ガッデーム!!


ガチョーン。


オノが床にささった時がチャンス！


お前もこうしてやる。


痛エじゃねえか、この野郎!!


パンク野郎が金ケリ喰らって痛がる。


休んでる時がチャンス!!


こうしてやる、こうしてやる！


アウッ。もっと撃って。


前門のゲイ、後門のピストル。


ちょっとナイフじゃキツイ?


火炎ビンだ！ ゲイの腰つきに注意?


うおおおっ。腰を動かすんじゃねぇ!!


何度行ったらわかるの。女王様とお呼び。

ーミネーターみたいな野郎までいる。さすがアメリカだぜ。

中ボスのマッチョマン〈ブルータス〉はほとんどカバカ。まともに戦ったらふっとばされちまう。接近戦は要注意だ。

ボスのジェイソン男〈J・J〉は1面のボス同様オノを振りまわすだけのカスだ。オノが床につきささった時がチャンスだ。この街の掟を教えてやれ！

## 3 ステージ

舞台はダウンタウン。ストリート・ファイトってやつだ。

相変わらずのザコばかりでうんざりするぜ。

しかし、サンフランシスコのカストロ通り出身と思われるハードゲイのプリティーは危険な野郎だ。抱きついて腰を動かすんじゃねェ、このヤロー！

暴走族〈ウルフ〉が火炎ビンを投げてくるから気を付けてくれ。

ボスはヘルスエンジェルの頭〈シャーク〉だ。こいつも鎖を振りまわすだけの脳なし野郎だ。ピストルでもくらえ！

## まだ闘いは始まったばかり

スゴイ美女を助ける為には、こうして8つの危ない橋を渡らなければならない。

夜を舞う鉄の蝶、女王様〈ベティー〉やチェンソー男〈マックス〉など、危険なヤツらがこの先ごまんといる。

しかし相棒と2人なら勇気百倍だ。(ただし、おたがいにダメージ判定があるので注意。)

最近少し静かだったコナミの、ひさし振りの快作だ。これ程までのハードな内容を、すっきりまとめ上げているコナミのキャラクターセンスには感動さえ覚えます。これこそが平成元年のコナミアクションゲームと呼べるのではないか!?君もこのアブナイ世界を体験してくれ！

(GOD)

カプコンから速報!!

# エリア88



## 命知らずの外人部隊(エトランジェ) 生き残るのは誰だ!

CAPCOMからCPシステムの第6弾が早くも発表されました。今度も版権もの(原作のゲーム化)で、かつての人気コミック、エリア88のゲーム化です。

ゲーム内容はバリバリの横スクロールシューティングになっています。自機は一発でやられないダメージ制のゲームで、横スクロールの1943といってもよいでしょう。

ひたすらよけまくり、撃ちまくる快感を味わって下さい。全10面のなかなかやりごたえのあるゲームになっています。私もかつて読んでたエリア88がゲームになるなんて、なんか不思議な気分です…。

### ストーリー

政府軍と反政府軍に分かれ、激しい内戦が続く中東のアスラン王国。そこに、この内戦を利用し世界を手に入れようとたくらむ武器商人組織〝プロジェクト4〟が現れた。

アスラン政府軍として戦っていたエリア88外人部隊は、内戦集結後プロジェクト4を倒すため、〝独立部隊エリア88〟として再度立ち上がることになったのだ。

### プレイヤーの選択

ゲームスタート時に3種類の戦闘機(プレイヤー)の中から自分の操作する戦闘機を選択します。

戦闘機の種類は次の通りです。

①F-20 タイガーシャーク パイロット…風間真

友人に裏切られ外人部隊へと入隊させられた悲劇のヒーロー。エリア88きっての撃墜率を誇る。彼が操るタイガーシャークは対地、対空攻撃共に優れている。

②F-14 トムキャット パイロット…ミッキー・サイモン

元アメリカ海軍のエリートパイロット。空中戦が得意でトム・キャットを自分の手足のように操る。

③A-10 サンダーボルト パイロット グレッグ・ゲイツ

ヨーロッパをまたにかける逃がし屋をやっていたデンマーク人。サンダーボルトIIに乗り、地上攻撃を得意とする。

この中で、ミッキーとシンは通常の標準装備では地上攻撃はありません。特殊武器で地上を狙うか、低空飛行してバルカンで狙い撃ちすることになります。

グレッグの場合のみスタート時から前方とナナメ下へ攻撃できます。初心者にとっては使い易いかもしれません。

### 使いこなせ! 通常武器と特殊武器

通常武器は標準装備されているバルカン砲のことで、いつ、どのような状況でも数限りなく撃ちまくることができます。連射がセミ・オートになっていて、押しっ放しにすると一定時間連射します。これは1943のAUTOと同じ性質です。

通常武器はパワーユニットの様なアイテムを取ると少しずつパワーUPし、LEVELが上がっていきます。このパワーユニットは、時おり出現する赤い戦闘機や戦車を倒すと出ます。

特殊武器は面スタート時にマッコイじいさんの武器倉庫で購入します。買うわけですから当然お金がいります。そのお金ですが、ロストワールドの様にお金を拾うのではなく、敵を破壊した時点で持金カウンターに賞金が加算されます。要するに、敵を倒すと自動的にお金が増えて行くわけです。

特殊武器はそれぞれ面によっていろいろな武器があります。逆に言えば、ある面にしか出てこない武器がたくさんあるわけです。広範囲に弾を発射するもの、誘導ミサイル、リングレーザー、ナパーム、貫通するものなどいろいろあります。

バリアやダメージゲージを増やすものもあります。こちらは各ステージどこでも買うことができます。

これらの武器は全て、面クリア後に持ち越すことはできません。ひたすら買っていくとさすがにお金が足りなくなってしまうので、戦略的に買っていくようにしましょう。

各ラウンドスタート前に、司令官のサキ・ヴァシタールから作戦内容、攻撃目標が報告されるので参考にしよう。

発売はまだまだ先だが、カプコンの久しぶりのシューティングということで大いに期待していい。ストーリーを知りたい人は八方手を尽くしてエリア88のコミックを手に入れよう! 古本屋にGOだ。

(ぜんじ)



**グレッグ・ゲイツ**
国籍 デンマーク
搭乗機 A-10
ヨーロッパをまたにかける逃がし屋をやっていた。サンダーボルトIIに乗り、地上攻撃を得意とする。



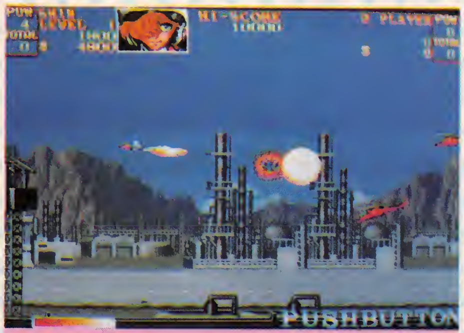
**ミッキー・サイモン**
国籍 アメリカ
搭乗機 F-14
元アメリカ海軍のエリート・パイロット。空中戦が得意で、トム・キャットを自分の手足のようにあやつる。



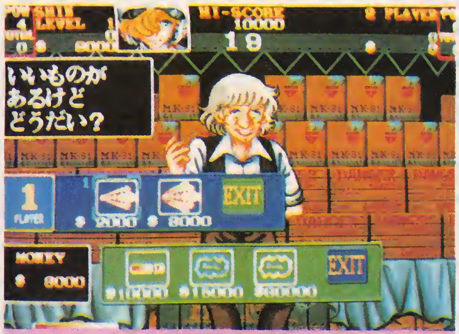
**風間 真**
国籍 日本
搭乗機 F-20
エリア88きっての撃墜率をほこる。彼が操るタイガーシャークは、対地・対空攻撃ともに優れている。

プレイヤーは3人の中から選ぶことができる。いずれ劣らぬ命知らずばかりだ。

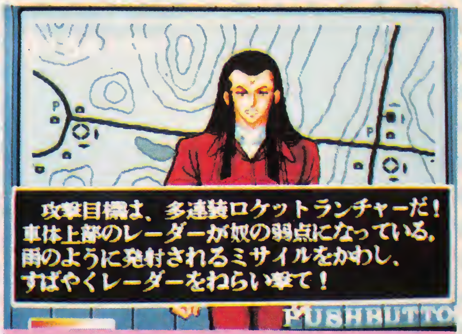
# CPシステム第6弾 早くも登場! 激燃えシューティング



MISSION1。油田地帯だ。地面に激突することはない。




マッコイじいさんの武器庫。〝お金がなきゃ売れないね〟




MISSIONスタート時にサキから作戦内容が報告される。




ダメージ等によってデモが違う。




ボスを倒すとボーナスポイントが入る。



1面ボス、多連装ロケットランチャー。



遂に登場、ステルスボンバー。耐久力がかなりある。



巨大戦闘機登場。しかしこいつもタダのザコに過ぎない。



MISSION2。上空での空中戦だ。



でた！巨大要塞。これは強いぞ。パワーUPして思い切り弾をたたきこめ！



MISSION3では地上の森林をなぎ倒しながら進んで行く。

HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES

HI-SIMULATION HI-GRAPHICS HI-RESPONSE

SEGA®

# シミュレーションの限界を超え、レーシングシーンは新たなる領域に!!






ゲームの常識を超えたハイエンターテイメントマシン!

# Super Monaco GP

スーパーモナコGP

## ゲームシーンは、想像をはるかに超えて進化した!

地上最速のマシン、F-1。
その興奮の走りと、ドライブフィーリングを驚異のハイエンターテイメント・システムが実現。鮮やかなグラフィック。迫力の大画面。



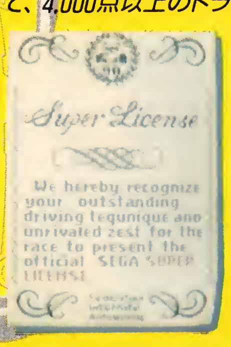
F-1マシンそのもののハイレスポンス・ムービング。空前のレーシングバトルゲーム「スーパーモナコGP」、街は話題で、沸騰している。

複数のプレイヤーでレースができる。 マルチレーシングシステム 対応可能!!

スーパーモナコGP デラックスタイプ

## ★レーシングテクニックを駆使して"スーパーライセンス"を目指せ!!

走行テク、コーナリングテク、ギアチェンジテクを磨いて、4,000点以上のドライバーズポイントをマークすれば、憧れの"スーパーライセンス"が見られるぞ。




究極のレーシングテクには、前走車にピッタリつくスリップストリーム、横滑りを使うドリフト、コーナーや直線でのブロックなどの走行テクがある!


株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社
東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(アミューズメント機器事業本部) 電話 03(743)7433(AM施設事業本部)

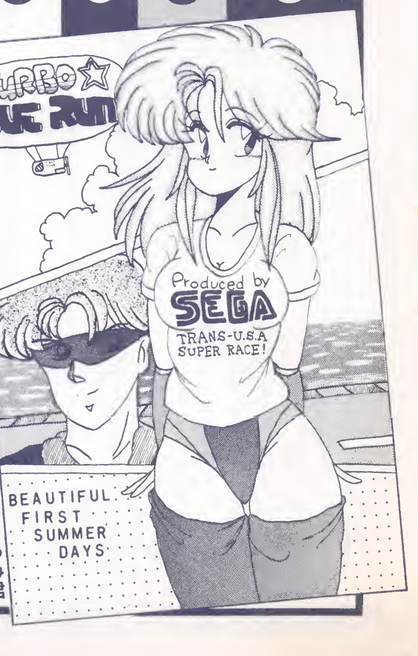
# GAMEST ゲーメスト No.35 目次 1989.8

## CONTENTS



### 広告掲載ページご案内






●青森県PNまやみ君

めざせ感動のエンディング!

# ワルキューレの伝説



前号の攻略は、北への旅に役立っていますか? 今回は旅の終盤7・8面の攻略です。これで、黄金の種を北の泉に入れて、是非大地に奇蹟を起こして下さい。

攻略:VAX 図:海軟風&ずるずる

## 7面

この面は足場が狭く、移動できる場所が限られているので、慣れるまでツラいかもしれません。

スタート直後、左右にツインギラスが出現します。こいつは割とカタいので注意して下さい。また時々雷を撃ってきます。これをくらうとハートが1つ減ってしまいます。

上へ少し進んで小さい島を渡って右へ行くと、空飛ぶ魔法をもらうことができます。

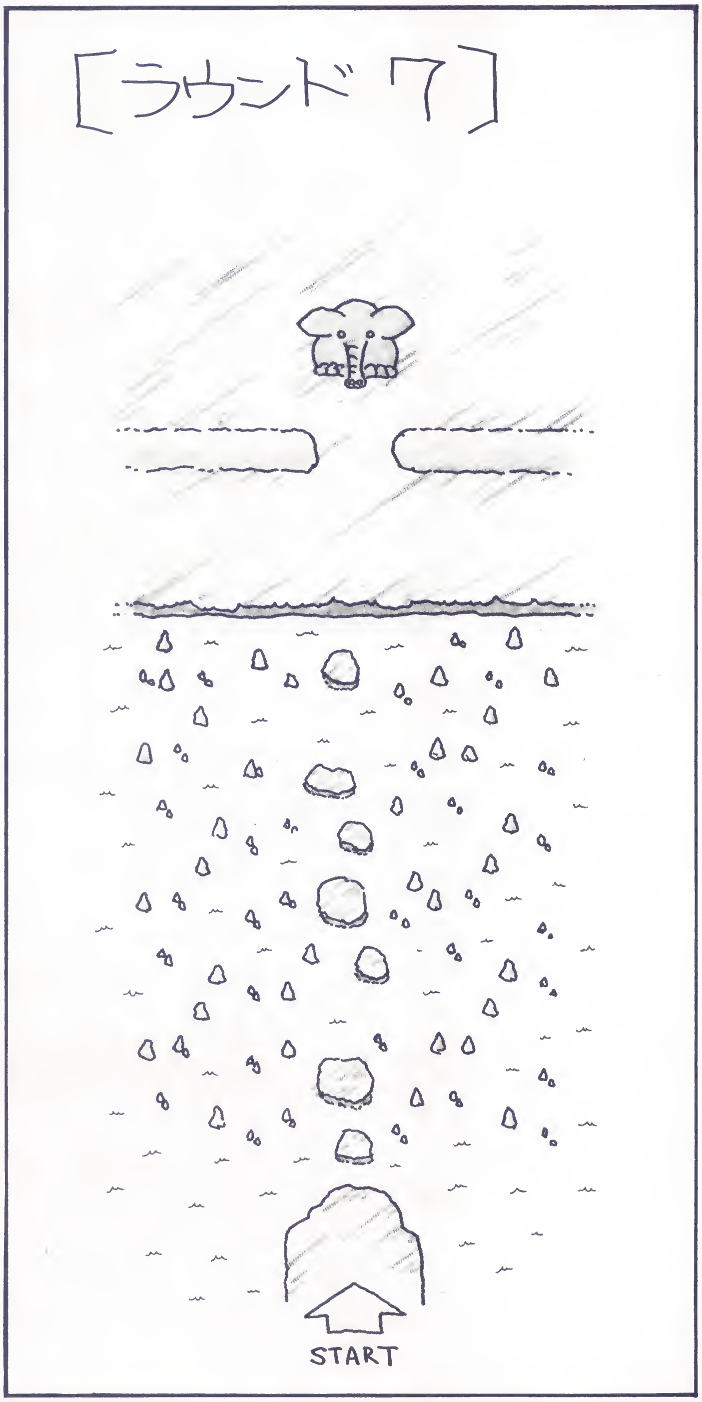
更に進むとカオックスとツインギラスがいます。ここはサイクロンを2回使って下さい。

この面はボスがいなく、試練を受けることになっています。Aの体力の試練は、クリアするとハートが2つ回復、Bの知力の試練は、パズルを完成する毎に、MPのゲージが半分ずつアップします。Cの何もしないを選ぶと、7面のスタート地点に戻されます。

ちなみにここでわざと戻って稼げます(時間はたつけど……。)

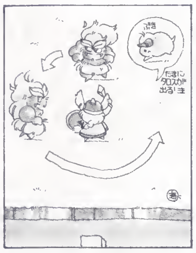


おっとこんな所に。

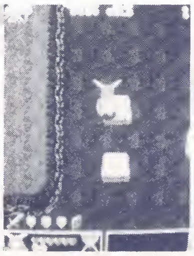



## 8面

さすがに最終面だけあって、難易度が高い。ここでひっかかっている人も多いのでは? 最初に出現する花は、魔法の素を持っています。



上へ進むとスクロールが止まって、青鬼が取り囲む様に出現します。ちなみに青鬼の島へ渡って、外周を左に沿って行くと、青鬼が出現しません。

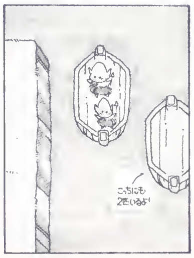


この直後にレーザーが飛んでくる。

青鬼を倒して左側へ行くと、小さい足場があります。それにのって、左へ進んで下さい。

左の島へ渡るとレーザー砲台と、ハンマーを投げてくる敵が出現します。ここはサイクロンを使って下さい。

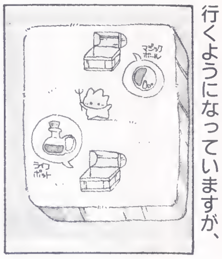
上へ進むと右側に船があるので、それを使って右の島へ渡って下さい。



右の島へ渡ると、一回り大きくなった敵が出現します。こいつは割とカタくなっているので要注意。

さらに上へ進むと、左側へ

行くようになっていますが、



右側にも船を使って、渡って行けるようになっています。ここは右側へ行くことをお勧めします。

船で渡るとすぐに宝箱が2



個あり、上は体力回復の薬、下は魔法の素が入っています。ちなみにこの島の右に、ズー

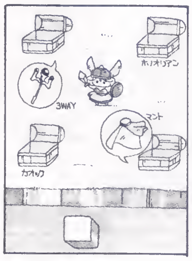
ここは、おいしい。



ルのショップがあります。

宝を回収したら上へ進んで下さい。この際、フライドリ

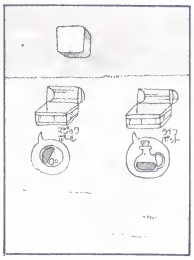
おっとこんな所に。その2。




ル爆弾バージョンが出現するので、サイクロンを使って下さい。

上の島にも宝箱が4つあります。右上と左下は、敵が出現します。右下は服、左上は3WAYがあるので回収して下さい。

左の島へ渡ると、巨大なザコがたくさん出現します。ここでカメレオンの術を使うと、



かなり楽になります。ちなみにここの上にも宝箱が2つありますが、スクロールアウトしがちなので気を付けて下さい。(中身は体力回復と魔法の素)

今度は上へ進む小さな足場がたくさんあり、それを伝っていく訳ですが、その際フライドリルが出現するので、サイクロンを使って下さい。

上へ行くとボスですが、その前に左側へずっと戻って、宝箱の武器を回収するのも良いでしょう。

最後のボス、カムーズはかなり耐久力があり、普通にやるとだいぶ時間がかかりますが、楽勝パターンが2つあります。

1つ目はカムーズと重なって、サイクロンを連続で8回使う。2つ目は爆弾を連続である程度あてる。このいずれかのやり方でやると、10秒ぐらいで倒すことが可能です。



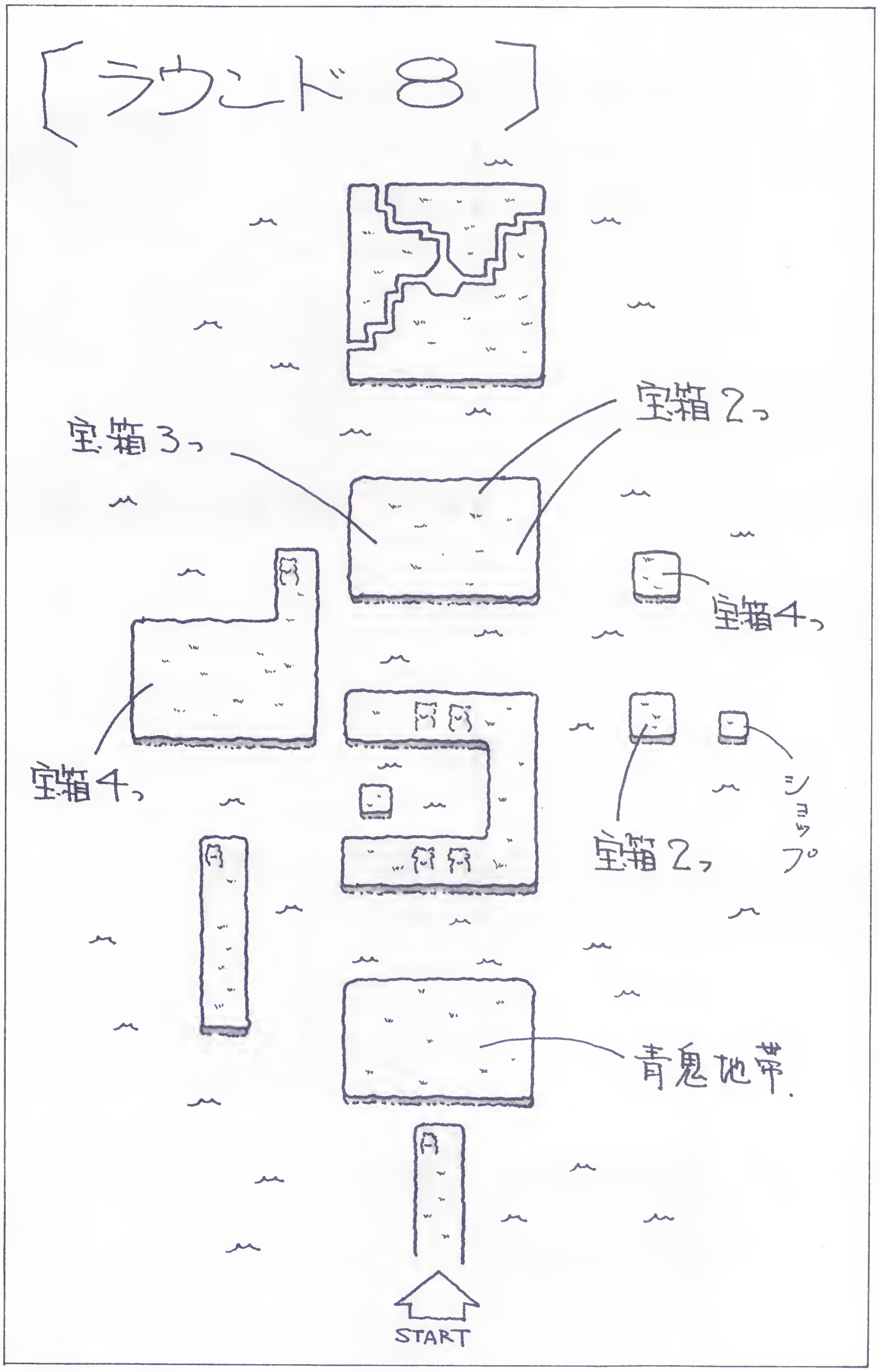
悪の化身カムーズだ。(雲2つ付き)

また普通に戦う場合は、画面を大回りに(時計の逆回り)回しながら、ジャンプしてカムーズを狙って下さい。時間はかかるけど。

さあ感動のエンディングを目指してがんばって下さい。

## 最後のボーナスについて

最後のボーナスは最高40万入りますが、それぞれ1つずつ条件があります。クリアした時点のゴールドと、残りハートと魔法の数と、残りハートと点数に対応しています。研究してみて下さい。



# 天地を喰らう

**権力がひとつの下に永く集中すればかならず分れる。敵将董卓を打ち倒せ！**

石井ぜんじ

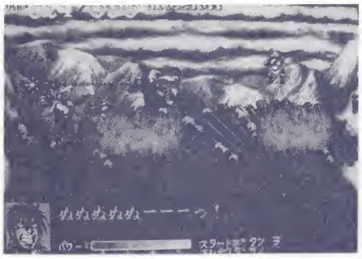
## ROUND 4

前回は4面の攻略が不充分だったかもしれないので、今回補足しておきます。

まず、副将の胡軫です。遠く離れると鉄球を投げつけてくるので、接近戦で戦います。ザコがどんどん出てくるし、タテで攻撃を防ぐので、主に流星剣で戦って下さい。ここで、趙雲か劉備の場合は、ザコがいなくなったら気合をためて狙ってみても良いです。

さて、前回書き落とした点は、吊り橋の前に出る銅仙円を出す敵を誘導すると、吊り橋の上に銅仙円を残すことができるということです。つまり、胡軫と戦っているうちに体力が減ったら銅仙円を取ることができるのです。

それでも胡軫がダメな人は張飛で戦ってみて下さい。武力が一番強いので、流星剣で戦うと劉備よりずっと早く倒すことができます。




胡軫の鉄球攻撃をくらってはいけない。



サーカス雑兵団。馬に乗るわスライディングするわで大変。

次は4面のボスの前の、サーカス雑兵団について説明しましょう。これは1～2面のボスと同じように、自分を一番後に下げ、上下に動きながら倒すのが一番良いという結論に達しました。なぜなら、一番後に下がれば、前からしかロングジャンプ攻撃をうけないからです。後からほとんど攻撃をうけないのでかなりかわしやすくなります。初めはボタンを連打して流星剣である程度のザコを倒し、残ったザコは気合をためて一気になぎ倒して下さい。

大将の華雄の時も、一番後に下がって攻撃すると確実にダメージを与えることができます。当然、雑兵にもこのパターンは強いです。ここでは、華雄の攻撃は強いので絶対やられないようにしなければいけません。またそれだけでは不充分で、ザコの矢にもやられないようにして粘って下さい。短気は損気ですよ。

この面は、全8面中一番難しいと言っても過言ではありません。しかし、逆に言えばこの面をクリアすれば全面クリアが見えたも同然です。がんばろう！（そればっか。）



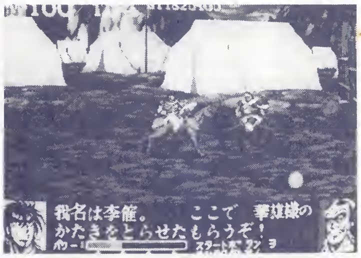
董卓相国に弓引く者どもよ、この華雄様が成敗してくれるわ！

## ROUND 5

初めにザコがいっぱい出てきます。一発攻撃しても踏みとどまって攻撃してくるタイプの青いザコなので、できるだけ気合をためて倒して下さい。

その後に大男が出てきます。しかし、2面と違い、武力が上がっているので、趙雲などでも真空剣2発、張飛などだと1発でなぎ倒せます。この大男は銅仙円を出すので、体力がいっぱいあったら取らないで残しておきましょう。

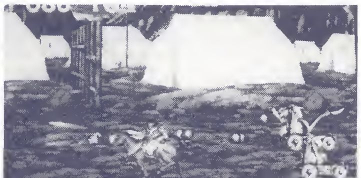
ここで副将の李傕が出てきます。正面から真空剣で戦うとことごとくかわされてしまいます。すれ違いざまに少しずらして当てるか、流星剣でダメージを与えて下さい。投げナイフに注意しよう。




我名は李傕。ここで華雄様のかたきをとらせてもらうぞ！

李傕を倒すと投石器3台が2セットあります。投石器が出たら、3つのうちのどれか1つを流星剣で速攻で倒して下さい。そうしないと逃げ道がなくなります。

火をとばしてくる投石器を倒すと銀仙丹が出ます。これを残しておき、第2の副将、郭汜と戦います。




投石器はどれか1つを早く倒そう。

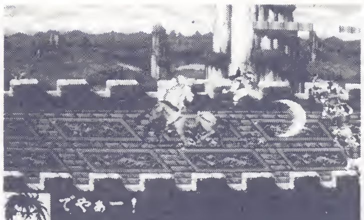
郭汜は長く伸びる武器で攻撃してきます。ボス自体は守りが弱いのでたいして怖くないのですが、万一にも伸びる武器の直撃をくらわないようにして下さい。真空剣が有効なので、早めに倒してしまうと楽です。



わしの首をとろうなど片腹いたいわ！（郭汜）

また、ザコが怖い時は、ひたすら粘ればザコが出てこなくなります。そうなれば無理しなくても倒すことができます。ここでは銀仙丹の他に、騎兵が銅仙円を置いていくので、郭汜を倒した時に体力をMAXにしておいて下さい。

その後は、大将の呂布まで1回もダメージをくらわないように。




わしの名は呂布！　わしは華雄のようにはいかんぞ！

呂布は、離れると強力なWAVEを出してきます。当たると体力が40近く減るので絶対に当たってはいけません。距離を置いて座標を合わせないように。流星剣が確実ですが、ある程度離れて真空剣を撃つパターンでも良いでしょう。（離れすぎるとWAVEが来る。）とにかく、呂布の攻撃をくらわないことが大切です。

## ROUND 6

この面は全体の流れから見れば比較的楽ができます。

まずサコが出てきますが、

火を放て！ 街と共に焼き散らせ！（樊稠）




タテを持ち、ヤリを投げてくるザコはかなり強い。真空剣をタテでかわすこともあるので注意して下さい。

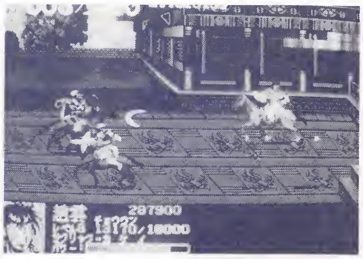
副将の樊稠はいきなり現れて、火の矢を仲間に射たせてきます。はたき落として下さい。ここでは銅仙丹を出す騎兵が来ますが、逃がし易いので注意。

樊稠自身の攻撃は、剣をかまえてつっこんで来るのと矢を一度に何本も出してくる2通りです。ダメージをぎりぎりまで与えると逃げて行くので、ここでは倒せません。

その後、ザコの攻撃が続きます。大男も出てきますが、こいつが銅仙丹を出すので忘れずに。

さて、大将は張済で、副将の樊稠と2人がかりで攻めてきます。樊稠は前に出てきたのと同じ攻撃です。張済の方は剣を構えて突っこんでくる他に、離れるとブーメランの様なものを出してきます。これをくらうと体力がかなり減るのでしっかりかわしてください。

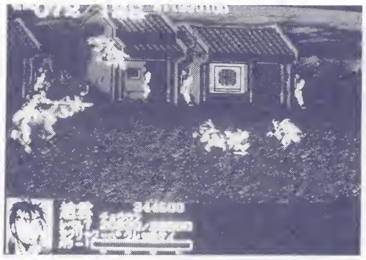
ここではザコは出現しないで、左右から矢を撃ってくるだけなので楽なはずです。体力がここで少なくても、一発もくらわないでぬけるのが可能なのであきらめないでいきましょう。この2人はほとんど防御というものを知らないので、真空剣で攻めよう！



その首、董卓様へのてみやげにさせてもらうぞ！（張済）

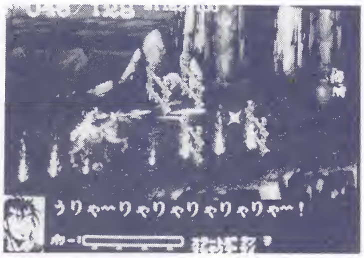
## ROUND 7

初めに怖いのは、4面のボスの所に出てきたサーカス雑兵団が再び出てくる所です。今度は1回あたりのダメージがかなり大きくなっているので絶対くらわないつもりでやって下さい。攻略方法は、4面と同じように画面の一番左に下がって上下に動いてかわすのが良いでしょう。



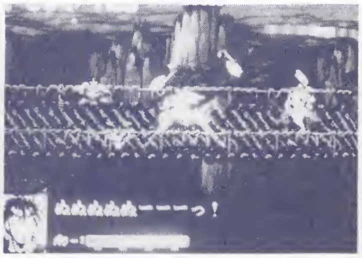
サーカス雑兵団パート2。今度は強い。

その後、つぼが3つ並んでいる所に来ます。ここで、手前の2つのつぼは壊すと火がでるブラックドラゴンのようなワナになっています。上のつぼを壊し、武器だけをパワーUPして下さい。




壊すと火が走る。ワナだ。

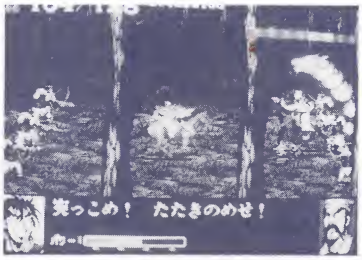
ザコや油つぼの攻撃が続いた後、副将の徐栄が出現します。こいつはオノをポイポイと投げてくる強敵です。座標を合わせると投げてくるので常に上下に座標をずらすようにして攻撃して下さい。ここはザコもどんどん出てきて大変ですが、奴は守りを知らないので倒すのには時間がかからないはずです。




我名は徐栄！ この名にかけてここを通すわけにはいかん。

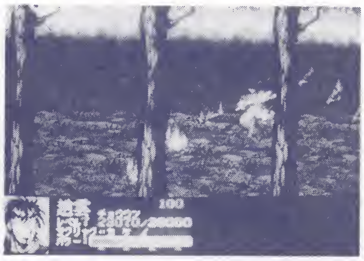
それでも、前の面で体力が減らされたりしていると、全体的な流れからいけばここはヤマ場かもしれません。体力が少なく慎重にならざるをえない場合は、ひたすら粘って下さい。するとザコは出なくなります。この徐栄さえ倒してしまえば金仙丹を出すので必ず体力がMAXになります。

大将の李儒は画面の前の方にいて爆弾や火の竜で攻撃してきます。この時は前に出なければなんてことないので、突っこまないで後にいて下さい。ここで大男が銀仙丹を出すので取るのを忘れずに。



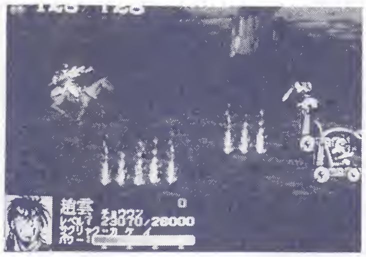

戦は力でないことを李儒が教えてくれそう！

少し後で粘っていると李儒は後に下がっていき、しまいには逃げてしまいます。この間に地面に火を走らせたりするので、これに当たらないように注意して下さい。李儒は逃げると、「これが兵法じゃあ〜」とか言って、主人公は猛火の中をくぐり抜けなければいけません。上から火が落ちてきますが、気合をためて剣ではらいましょう。ここはたいしたことはありません。



これが兵法じゃあ！（李儒）

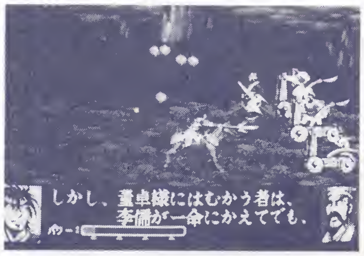
猛火の中を抜けるといよいよ李儒と決戦です。ここは投石器が3台×2セットあります。しかも、3台ずつが近い位置にあり、後の台の火の玉が前の台の先までとどくのがこれまでと違います。まず手前の1台を倒したら、後から投げてくる火のタイミングを見て中段と奥の投石器を倒します。必ずスキはあるはずです。スキをついて中段及び上段の、弾の届かない後の方から近づいて流星剣で壊します。火が燃えている所を無理矢理突っこんだらとても体力がもちません。



画面外にある投石器からも火が飛んでくる。

後の3台の投石器の中で、中段の投石器を倒すと銀仙丹が出てきます。前の3台の投石器を倒すと画面がスクロールし李儒との対決が始まりますが、李儒と戦う時は後の3台の投石器も壊さないといけません。出た瞬間に壊すという感じで李儒にかまわず壊して下さい。

李儒に対しては強力な炎や爆弾をくらわないように注意。真空剣をバシバシ撃ちこみましょう。できる限り早く倒さないといつ逆転の1発をくらうかわかりません。




あの猛火を抜けたことはほめてやる。（李儒）

## ROUND 8

いきなり4面の副将、胡軫のように鉄球を投げつけてくる敵が出現します。しかし、今度は平地なのでかわし易いはずです。上下にずらして真空剣で狙うと速く倒せるでしょう。どちらか一方が銀仙丹




今度は4面の胡軫より楽なはずだ。

董卓様の影武者にすぎぬわ。

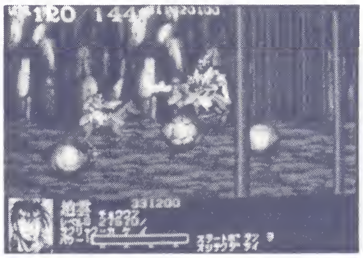


やはりここまで来たか。（呂布）



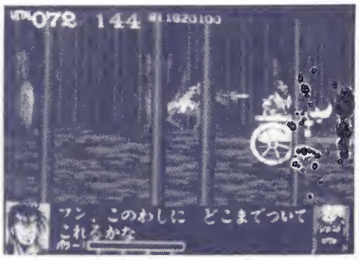
を持っているので体力的には余裕ができると思います。
　次は副将の呂布です。5面で会った時よりWAVEをそれほど撃ってきません。ただし、剣ではたき落とせない矢をとばしてくるのでかわさなければいけません。粘って倒し、金仙丹を取って体力を回復しましょう。
　さらに次は董卓の影武者です。爆弾とはたき落とせない矢に注意しながら粘って真空剣で狙って下さい。ここでは武力が最高に上がっていると思いますが、この状態だとほぼ流星剣が途切れなしに出ます。流星剣もうまく使おう。

　董卓の影武者を倒すと、本物の董卓が出現してくれますが、すぐに相手にしてくれません。初めはザコに相手させます。この時は董卓にかまわずザコだけを先に始末して下さい。
　次は、矢をザコに撃たせてきます。ここはザコの中に金仙丹を出すものがいるので体力を満タンにしましょう。
　その次は岩を転してきます。この岩は上下左右にナナメに転ってくるので、実によけ辛くなっています。自分のラインを決めて左右の岩を壊していって下さい。

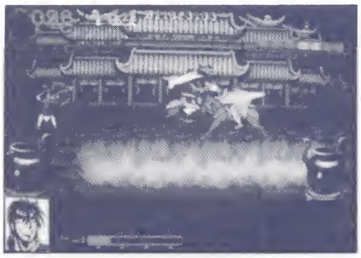


ころがってくる石をうまくかわせ！

　董卓はまだ相手をしてくれません。今度は車に乗って逃げます。この時は気合を充分にため、ダメージを与えて下さい。そうしないとポイポイ爆弾を落としてくれます。また、遠距離で上下の座標を合わせるとウエーブを撃ってくるので、いつもずらしておきましょう。
　さあ、董卓がやっと相手にしてくれます。体力が非常に多いうえに攻撃力がとても強力です。1発たりとも董卓の攻撃をくらってはいけません。ここでは体力が満タンになる金仙丹があるので残りバイタリティを総動員していきましょう。




なにたわごとを言っておる。（董卓）



この剣がお前を打ちくだく。（趙雲）

　董卓の場合、他のボスと違う所は戦いが長引いた時バイタリティの減りが異常に速いことです。そこで、ここは策略をある程度使いながらどんどん撃ちこんでいくのが必要でしょう。全面中策略が唯一必要な場所です。
　これで勝てば全面クリアです。クリアできればほんとにうれしいゲームとなることでしょう。クリアしたついでに中国の国の歴史と現状に興味を向けると面白いですよ。それではまた。

# 恐竜に喰われるな!

# 原始島

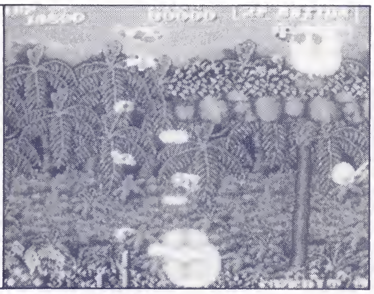
## オプションの性質を理解しよう! 最強装備で押しまくれ。

——石井ぜんじ





初めの下のタマゴがスピードになる。



まずはオプションを下に向けよう。地形にはさまれないように。

原始島は、最近流行のオプションを使ったパワーUPシューティングです。そこで、オプションの性質を良く理解すると共に、どこでオプションをどちらに向けるかが非常に大切になってきます。これさえわかればゲームが非常に楽に、面白くなってきますので、あきらめかけていた人も、再度トライしてみて下さい。

### 基本の攻略法はこれだ!

オプションをいかにうまく使いこなすかということが大切です。しかし、人によってはちょっと考えていたより行き過ぎてしまったりするようです。オプションを動かしている時はたいてい攻撃するヒマがないのでピンチにおちいりがちです。

こんな時は、ボタンをゆっくり、1、2、3とたたいてオプションの向きを調節すると確実です。連打しても反応しませんが、少し間隔をおけば充分反応します。この方法だと、オプションを少しだけ動かす時にわかり易いと思います。

また、オプションのどの方向を使うかも重要です。一番使い辛いのはナナメ右下及び左下への爆弾投下です。威力はあるものの、弾切れを起こしやすいという大きな欠点があります。爆発している間は次の弾が撃てないからです。そういうわけで、下へは真下への幅広い反射レーザーの使用をすすめます。これなら後方の下からも充分カバーできるし、反射するので思わぬ所で助かったりします。

また、ナナメ右上への攻撃も非常に有効なので多用して下さい。正面への攻撃は、最強の時のみ広い範囲をカバーできることも覚える必要があります。後方への機雷投下は普通の面ではあまり使えませんが、敵に囲まれるSTAGE4では非常に有効です。ただし、爆風が大きく広がる最強装備(せめて最強の1つ前)でないと使えません。チェックしておこう!

### オプションの耐久力

オプションには一定の耐久値があり、その間は弾を防ぎますが、当たり過ぎると変色し、しまいには壊れてしまいます。でも、新しくオプションを取れば耐久値は元に戻るので助かるわけです。

しかし、最強装備にしてしまうと、Pが出なくなってしまいます。そうなるとダメージがたまり易く、消えた瞬間に大きなピンチを招くことになります。

では、最強装備の時に、ダメージ回復の途はあるのかというと、あります! リングレーザーか、バリアのアイテムを取った時のみダメージは回復します。でも、2面以降、このアイテムが出る可能性のある所は少なく、2カ所しかありません。しかし、もし出ればラッキーなので、必ず取っておきましょう。

1つめの場所は3面の大きな滝の所です。スクロールが上に登る直前です。2つめは海の面(4面)の前半の下の方にあります。それでも爆弾やSになったりすることがあるので、最強装備になったら極力オプションに弾を当てないようにしてください。

### ボーナス点について

$のマークのアイテムはボーナス点になります。100点、300点、500点、1000点があります。やっていれば気がつくと思うのですが、この得点の差は、タマゴを壊してから取るまでの時間の差で決まります。早めにあけて、時間をおいて取ると高い点になります。

これはSNKの伝統のシステムで、かつての名作、ASOからサイコ・ソルジャーなどを経て引き継がれてきたものです。このシステムがゲームの奥の深さに一役買っていると思います。

## ROUND 1 森林

初めにあるタマゴは、下の方が必ずSになっています。初めの上、下のザコ編隊を撃ったら、そのまま画面の右下でタマゴを撃ちます。そしてまずスピードを上げてしまうこと。

3つめのタマゴはたいていPなので、必ず取ってパワーUPして下さい。Pを取ったら方向を真下に向けるのが良いでしょう。

地形が2つに分かれている所では、タマゴだけ壊してアイテムを取り、すぐ下に行ってもう1つのアイテムを回収して下さい。この時、地形にぶつかっても死にませんが、地形に押しつぶされるとやられるので注意して下さい。

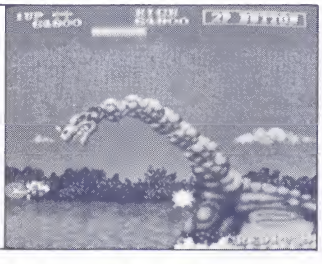
スピードを1つ取って、パワーアップを1つ取ればかなり楽になります。

そのうち、スクロールが上へ上へと変わります。このあたりではハチの巣の様なものがあり、ハチがどんどんわいてきます。早めに巣を壊せば楽になります。ここではオプションをナナメ右上につけ変えるのが良いでしょう。ハチは画面外を通って自機の後に出現したりするので逃がさず撃たないと危険です。

再びスクロールが横に進む様になったら、またオプションを下に向けましょう。ここで最強になっていれば正面の攻撃もかなり強くなっています。正面にオプションを向けても良いでしょう。ただし、下にいるジャンプしてくる恐竜が弾を撃ってくることもあるので、弾を防ぐためにも下に向けるのが有効だと思います。前半のボスはブラキオザウ



ハチの出てくる巣。早めにこわせ!



1面ボス。首を伸ばしてくる。



これがバリアだ。でも完全な無敵ではない。



ボスの突進をいったん右上にかわした所。

ルスです。首を伸ばして自機を食べようとしてきます。首を止めると伸ばす合図なので、首のフラフラした動きを止めたら注意して下さい。首を伸ばしてきたら、すぐ自機を下に下げれば食われることはないでしょう。

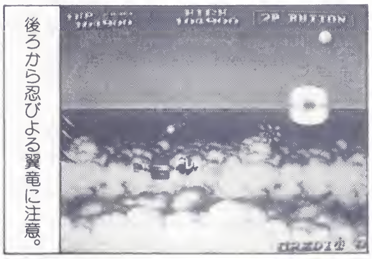
　たまに弾を撃ってくるのでオプションを前につけて攻撃するのが良いでしょう（弾を防ぐこともできるので）。ボスは首が弱点です。集中的に撃ちこみましょう。最強装備なら一回首の攻撃をかわしただけで倒せるはずです。

## ROUND ① 後半

まず緑色の小さな翼竜が来ます。早く倒さないと弾を撃たれるので注意して下さい。その直後、滝があります。中に入ると下へ流されるのでレバーを少し上に入れること。

　その後は、スクロールが下に進みます。ここではオプションをナナメ右上に向けるのが良いと思います。子供を生む翼竜なども早めに倒しておきましょう。

　後半のボスはアロサウルスです。いきなり画面の左側から出現するので、右下の方に



後ろから忍びよる翼竜に注意。

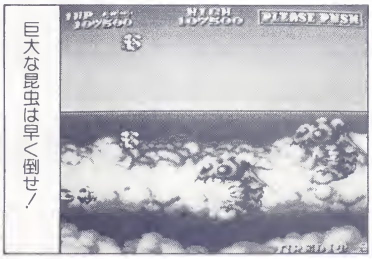
いないと出た瞬間にやられてしまいます。また、ボスの紹介をしている時に撃ちこんでもダメージになりませんよ。

　さて、アワサウルスは地形に反射する弾と、体当たりで攻撃してきます。突っこんで来る時は、やはり画面上部に逃げなければいけないのですが、この時に反射した弾にやられないように注意して下さい。

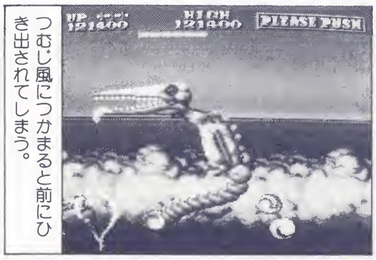
　具体的な倒し方を説明すると、まず正面にオプションをつけ、ひたすら撃ちこむ方法があります。この方法は、1回ボスが突っこんできた所を上の方に逃げてかわし、再び正面にまわりこんで決着をつけます。また、オプションを下に向ける方法もあります。この場合は、弾をかわしつつボスがナナメ上にジャンプしてきたら後に逃げるようにします。パワーUPが充分でなかったら、オプションを右下に向け爆弾で同じようにかわしながら戦うと良いでしょう。

## ROUND ② 上空

　高速スクロールと共に翼竜や昆虫が攻めてきます。考えてみれば、これらの敵はすべ



巨大な昆虫は早く倒せ！



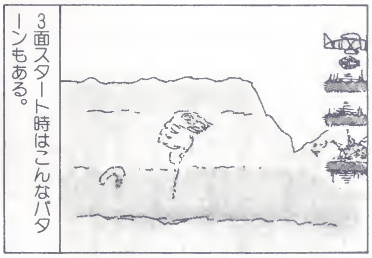
つむじ風につかまると前にひき出されてしまう。

て後向きに高速で飛んでいることになり、すごいなと思いませんか?

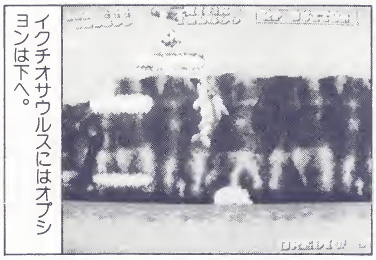
　まあ、そんな話はさておいて、この面では緑色の翼竜に特に注意して下さい。途中、後から出現するので、出現したら動き出す前にナナメ左上にオプションを向けて倒しましょう。

　巨大昆虫はほうっておくと虫を嵐のように出してくるので早めに倒すのが無難です。

　ボスはラムフォリンクスという巨大な翼竜です。つむじ風の様なものと、弾で攻撃してきます。つむじ風は当たってもやられませんが、つかまると操作不能となり、前の方にひっぱられてしまいます。これを避けるためには、できるだけ後にいることが必要でしょう。通常弾もかなり激しい攻撃なので、オプションを



3面スタート時はこんなパターンもある。



イクチオサウルスにはオプションは下へ。

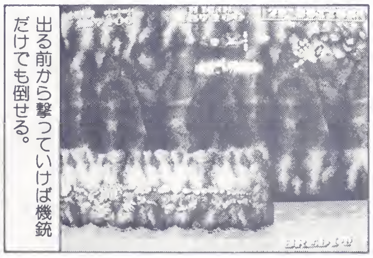
前につけて弾を防ぎつつ攻撃しましょう。

　それでも極力オプションに弾を当てないように注意して下さい。ここで当たりすぎるとオプションが壊れ易くなります。

## ROUND ③ 海上 前半

　初めは緑の翼竜とコウモリが来ます。どちらも後ろに回りこまれて弾をはかれるのが怖いので、早めに倒すこと。正面及びナナメ右上にオプションをつけるパターンと、画面の右上に行ってオプションを真下に向けて攻撃するパターンがあります。

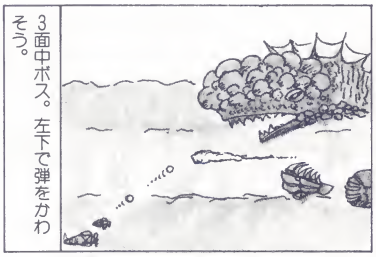
　その後の翼竜の編隊を倒すと、海上のシーンに進みます。



出る前から撃っていけば機銃だけでも倒せる。



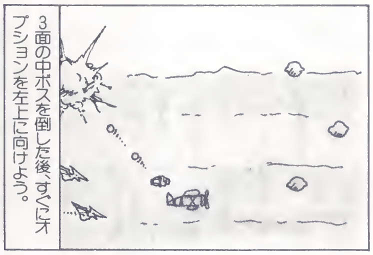
後方の触手怪物は左上に向けて撃つ。



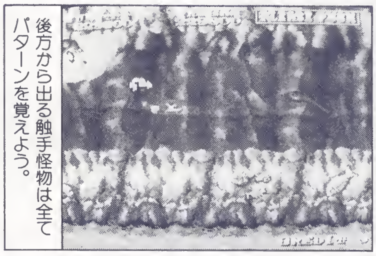
3面中ボス。左下で弾をかわそう。

ここではイルカならぬイクチオサウルスの攻撃に注意。オプションを下に向けて広いレーザーで倒して下さい。この状態でずっと進みます。爆弾投下より使い易いはず。

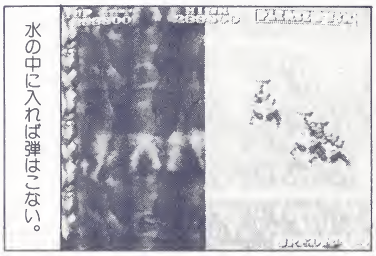
　上に地形が見えてくると、触手のようなものを伸ばしてくる敵が出現します。場所を覚えておいて機銃と下の地面



3面の中ボスを倒した後、すぐにオプションを左上に向けよう。



後方から出る触手怪物は全てパターンを覚えよう。



水の中に入れば弾はこない。

に当たってはね返るレーザーをうまく当てて倒して下さい。この怪物は1匹前から出てきたら、次は後から出てくるというパターンが多くなっています。この場所もそうです。前から2つ編隊が来た後に後ろから出現するので、オプションをナナメ左上か真上に向けて倒して下さい。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

**株式会社 新声社**

# ゲーメスト編集部 行

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　　) 才<br>性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　) | |
| ①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年<br>③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年<br>⑤社会人 ⑥その他 (　　　　) | |
| 希望する賞品の番号 | |

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

**株式会社 新声社**

# 君こそ GAMEST 行

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　　) 才<br>性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　) | |
| ①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年<br>③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年<br>⑤社会人 ⑥その他 (　　　　) | |

キリトリ線

●月末シメ切り●

# 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 備 考（タイム・残機） | |
| 難易度 機数設定 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームセンター | 名前 | | |
| | 住所 | 電話 | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム | |
| 感想・その他 | |

以上のスコアを記録したことを証します。

| | |
|---|---|
| 店長 | 印 |

キリトリ線

キリトリ線

# ◆GAMEST　8月号プレゼント◆

◆94ページのゲーメスト8月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!

## ●カラーテレカデザインコンテストご応募を!!

| | | |
|---|---|---|
| No. | No. | No. |

●3点ご記入ください。(56～59ページ)
└プレゼントでほしいデザインの番号を記入してください。

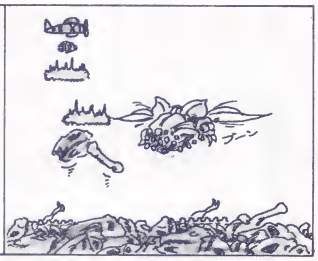
倒さずに前に逃げるパターンもありますが、どちらにしろ怪物が触手を伸ばしてくる前に前方から出現するイクチオサウルス2匹を倒しておいた方が良いでしょう。
　ボスは誰も知らない謎の恐竜です。クジラもどきのこいつは口からは火炎を尻尾からは3方向に弾を出してきます。



化石化した翼竜が前に、後ろからは触手怪物が出るぞ。



ボスの手前は通路が2つに別れている。オプションは前だ。

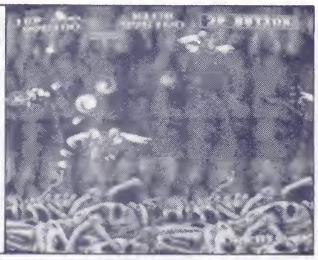


3面ボス。下からとばしてくる骨は幅広いレーザーでよけよう。

下には炎がこないので、画面の左下でオプションをナナメ右上に向けて攻撃すると良いでしょう。
　装備が最強でオプションに弾をどうしても当てたくない人は、オプションを正面に回しひたすら粘りましょう。

## ROUND ③ 後半

始まるとすぐ後から緑の翼竜が出現します。オプションをナナメ左上に向けておき、出てきた所を狙い撃ちしましょう。全部倒したらすかさずオプションを右上に回し昆虫の編隊を倒します。
　その後はオプションを下に向け、コウモリ等を倒しつつ進みます。すると、再び上に地形が出現します。触手怪物が出るので待ち構えて撃ちましょう。この時も後からもう1匹来るのでオプションを左上に向けて、出て来る所を倒して下さい。
　洞窟の奥に入って行くと大きな滝があります。ここでスクロールが上に上がっていきますが、その直前にあるタマゴが特殊武器を出します。リングレーザーかバリアが出たら逃がさず取って下さい。



分裂したらオプションを前につけ変えよう。

滝の中からは、自機のまわりを回るような敵が出て来ます。最強装備なら、画面の一番上にはりついて正面に撃てばすぐ全滅させることができます。また、滝の中に入ると敵が弾を出せないので、滝の中に入って倒しても良いでしょう。パワーUPしていない時は特に有効です。
　その後は緑の翼竜が出現するので正面にオプションを向けて撃ち、全部撃ったらすぐオプションを上に向けます。そして上に出てくる2匹の触手怪物を倒しましょう。
　さらに後の滝からは回る敵がまた出てきます。これはオプションを下に向けて倒すこと。
　さて、ここからが難しい。まずオプションを正面に向けて翼竜と触手怪物を倒し、さらに後から出てくる触手怪物をオプションを左上に向けて倒します。この時、緑の翼竜が1回やられてから茶色になって復活するので目を離さないように。次に地形が2つに分かれていますが、どちらも触手怪物が正面に出てきます。できるだけ上に入った方が楽。
　ボスは巨大昆虫です。初めはオプションを下に向けて骨を防ぎ、分裂したら弾を防ぐためにオプションを前に付け変えます。できるだけボスを前の方で分裂させると楽です。
　今回はこんな所ですが4面の海は後方の爆弾をクラゲに囲まれた時に使うこと、5面の中ボスのステゴザウルスは最強装備で頭にはりついて一気に倒すのがコツです。紙面の都合で今回は3面までしか攻略できませんでしたが、3面をクリアできればヤル気も倍増ということでがんばって全面クリアして下さい。

# HELLFIRE
ヘル ファイヤー



## 苦しんでる君に。まず図を見てパターンを覚えよう。勝利への道は目前!!

### 5面

スタート直後、いきなり四角い大きな突起物が下にあります。ゼンブです。



ゼンブ地帯。2人用は心強い。

その左側と上には砲台、そして反対側からはティーガーが出てくる。

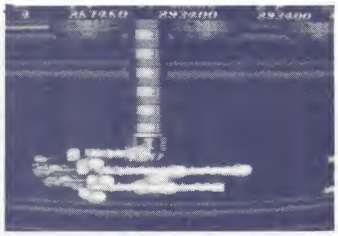
まず赤で素速く砲台を2つ破壊し、緑にチェンジ、出てくるティーガーを撃つ。とにかく、ティーガーを撃ちもらさない事。

下上下上と4つのゼンブが連なり、これらを通過するとエントツ地帯です。

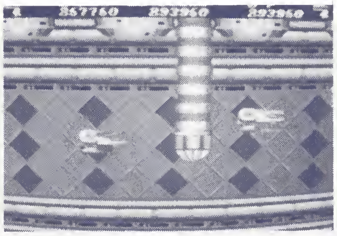
いきなりエントツみたいな物が突出し、先からクレイがボロボロと出てくる。

ここもエントツの出てくるパターンを覚えていないと話にならないので、図を見て研究してほしい。

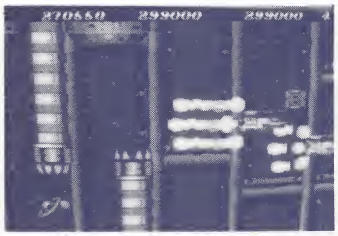
特にアドゥールの出現場所をよく覚えてパターンを作って下さい。



エントツ地帯。2人用なら撃ちもらしも少ない。



4本目のエントツ。アドゥールを速攻で撃っているのに注目。



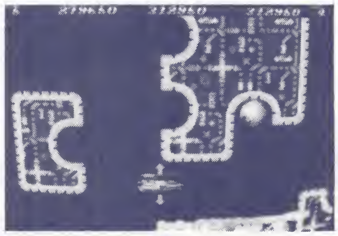
最後は絶対前に出ないとダメ。

例えば、初めの3本のエントツは赤で対処します。そして右側に移動し、出現するアドゥールをすぐ撃ちます。

さらに素速く黄にチェンジし、4本目のエントツを後ろから対処します。

この様にしてパターンを作っておけばさほど難しい場所ではなくなるし、復活パターンもなんとかなるようになります。

25本のエントツを過ぎると次は目玉地帯。目玉の様な砲台(トゥール)があちらこちらのくぼみに埋まっていて、それらを全部の武器をフルに活用して破壊していきます。

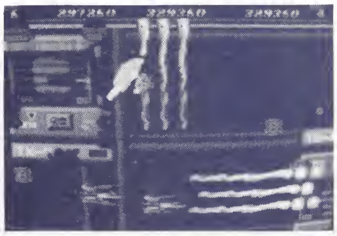


ワインダーで撃てる物もある。

ちなみに、くぼみにあまり深く埋まっていないトゥールは緑などでやるより青の方が安全。

ここまでたどりついている人間ならなんとでもなる場所ですが、一応マップを載せておくので参考にして下さい。

この後、再び初めと同じ様な地形が始まります。違うのは、まずゼンブから出てくるティーガーがすぐに画面外に出ず、画面内にたまってしまう事。



とにかくティーガーを撃ちもらさない事。

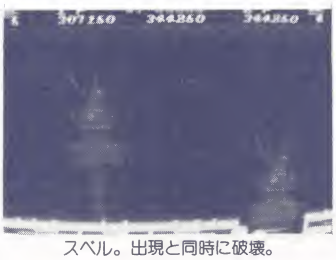
つまり撃ちもらすと、かなりきつくなってしまうので、必ず緑で殺す事。

又、ゼンブの間隔が短い場所は要注意。というのはゼンブから出てくるティーガーを緑で撃っているそばから、次のゼンブが姿をあらわし、砲台が弾を撃ってくるからだ。

ここは、いかに手速くティーガーと砲台を処理できるかにかかってくる。

最後は全面唯一の縦スクロール。

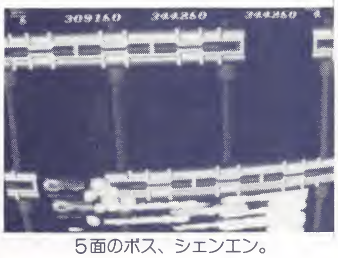
天井をはっている敵はスベル。フル装備なら出現とほぼ同時に倒せるし、問題なし。



スベル。出現と同時に破壊。

装備がない時も距離をおいて撃ち込んでいれば大丈夫。近づいてきたら一旦逃げる事。

ボスはシェンエン。弾をよけながら撃ち込んで下さい。



5面のボス、シェンエン。

装備の有無はほとんど関係ないでしょう。ここまでたどりついた人間なら難しい攻撃ではないハズです。

### 6面

いよいよラスト面。フル装備なら、実はあまり難しくない面。又、前半なら死んでも充分復活のチャンスはあります。

ただし後半はちゃんと覚えていないと、かなり厳しいポイントもあるので、チェックを忘れずに。

ちなみに、この面に登場する敵はボスを除くと、たった6種類しかいない事に気が付いていたかな?(ザコ3種類・中型戦艦3種類)

全面中、最も敵の種類が少ないのがこの面なのです。しかし、反面1匹々々が強いので早め早めに倒していく事。

スタート直後、ロボキッドの様なザコキャラ(イエガー)が出てくる。ボロボロ弾を撃ってくるので、出現と同時に倒したい。

ちなみに、イエガーは右側から出てきたり、左側から出てきたり、おちつきのないやつだ、と頭を痛めている人がいると思います。

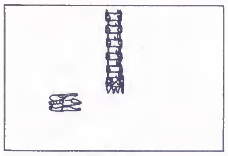
しかし、実はイエガーは単に自機のいる場所の反対側に出現するだけです。

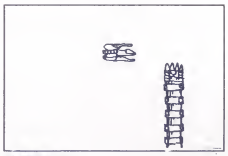
つまり、画面の左半分にいるかぎり、イエガーは右側からしか出てきません。だからイエガー地帯はみだりに前に出ない方が安全です。特にアイテムは取りに行くより流れてくるのを待った方が安全。

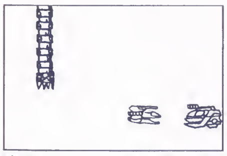
やがて、イエガーに混ってアンモナイトの様なザコ(グムンド)が出てきます。撃てばアイテムに変わり、アドゥ

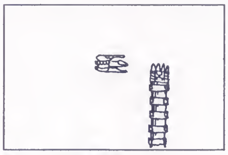
# GOD鈴木

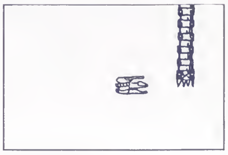
# 最終面に突入!!

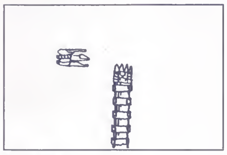

初めは赤で応戦。

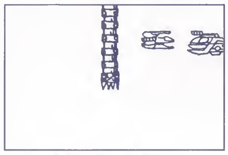

戦闘開始。

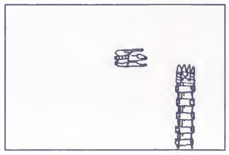

素早くアドゥールを倒し、黄へチェンジ。

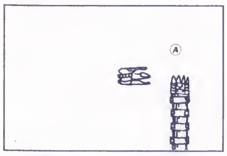

前に出る用意を。

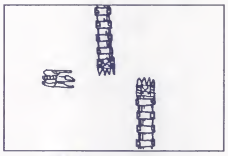

もちろん赤。

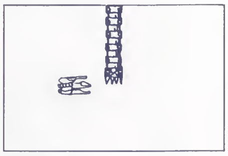

前で黄でもOK。

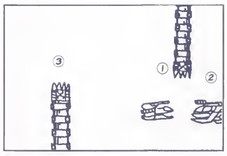

ここで前に出て素早くアドゥールを倒し、黄にチェンジ。

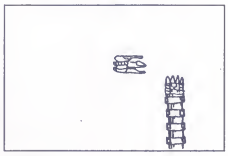

もちろん赤。

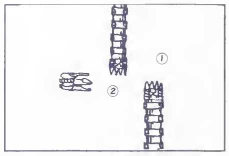

この後アドゥールが出現。

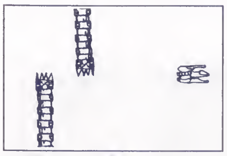

これも問題ないね。

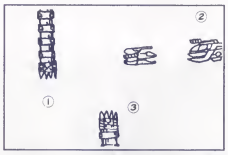

赤で応戦。

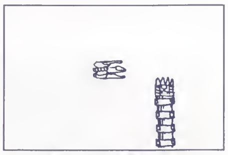

前からアドゥールが出る時、大抵後ろにエントツが出る。

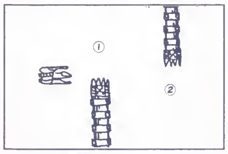

当然赤。

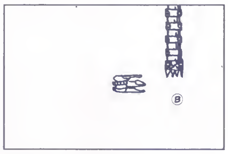

数字は出現の順番。黄の場合もあり。

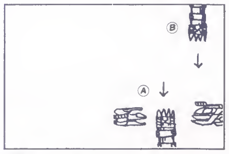

必ず前にいる事。

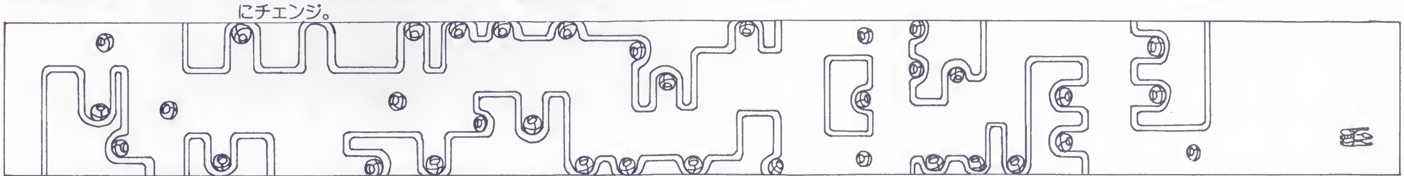

アドゥールを速攻で倒して黄にチェンジ。

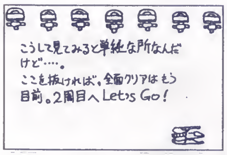

この後前に出る事!

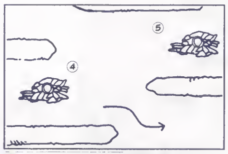

ゴール目前。

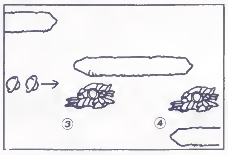

大丈夫、大丈夫。

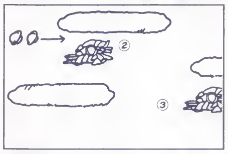

連続でくるが大丈夫でしょう。

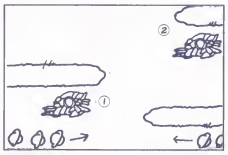

慣れればあまり問題のない場所。砲台の撃つタイミングを見切る事と、武器のチェンジを素速く行う事。そして何よりもあわてない事が重要でしょう。

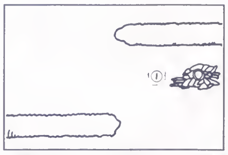




最後のダムンドは無視した方が良いのでは。


ダムンドが出現する時、必ず後ろからクレイが出現する。


3個目のダムンドも出現と同時に倒したい。

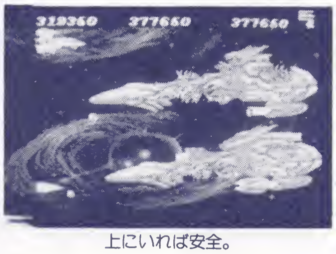

2個目のダムンドを速攻で倒す。

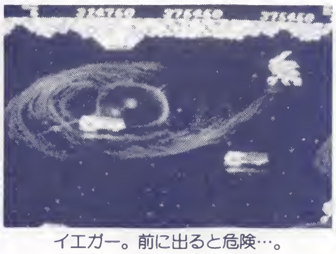

1個目のダムンド。これは問題ないでしょう。

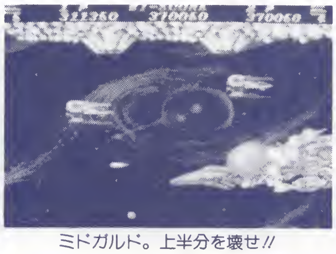
ールに比べて弾数も多く、残すとやっかい。出現場所を確実に覚えてヒットしたい。

やがて最初の中型戦艦が見えてくる。ミドグルドだ。合計3つ出てくるが大丈夫。

上半分に3ヵ所、破壊できるポイントがあるので、最低でもこの3ヵ所は壊してほしい。そうすれば戦艦の上にいれば安全だからです。全種の戦艦がそうですが、動きはみな決まっています。


上にいれば安全。


イエガー。前に出ると危険…。


ミドガルド。上半分を壊せ!!

ザコキャラをはさんで、再び中型戦艦が登場する。アスガルドだ。

こいつは前方に2門、後方に1門の3WAY砲台があり、必ずこの3つのポイントを破壊する事。

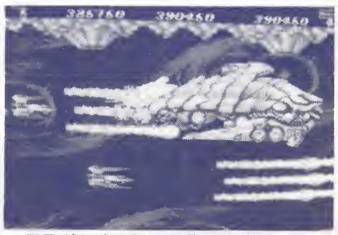
問題は2台目のアスガルド。

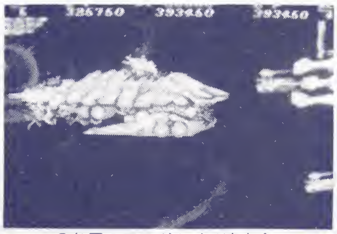
1台目のアスガルドを処理したら、右端上で2台目のアスガルドを待つ。そして2門の3WAY砲台が見えたら、赤で速攻で壊す。緑だと時間がかかるのでダメ。

もしこれに失敗すると、戦局はいっぺんに不利になる。この直後、下からダムンドが3匹出てくるからだ。

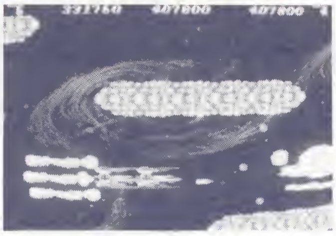
しかも、普通のダムンドは画面に出現してから、しばらくは弾を出さないけど、ここのダムンドに限っては画面出現と同時に弾を出します。

だから、前述の3WAY砲台を破壊しないうちにダムンドが出てきてしまうと、3WAYの集中砲火となり、ほと


アスガルド。3WAY砲台を破壊セヨ。

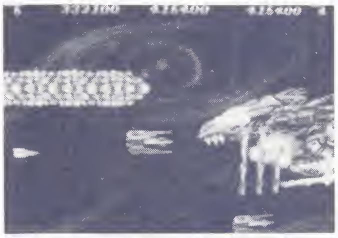

2台目のアスガルドは速攻命。

んど気合いのみの世界となってしまいます。
又、もしここで死んで装備がなくなると、次の攻撃に対処するのが困難で、なしくずし的に残機を失う恐れがあります。この場所は死んだらどうするか、ではなく死なない事を考えること。
ザコキャラ・クレイ（土星みたいな敵）が出てきたら大詰め。
ここは、いくつもの小さな壁（天井・床）が並び、全体的に上下に動きます。進むルートが限られている上に、左右からクレイがボロボロ出てくる。



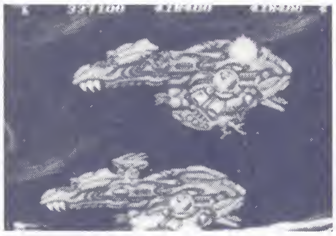
ダムンドは出現場所をおさえろ。

ポイントはダムンド。出現場所を必ず覚え、出現と同時にヒットするのがコツ。もしそれを逃すと、つけ上がるしスクロールの関係で撃ちにくい場所に移動してしまうからです。
これについても図を参考にして、進むルートを考えて下さい。ただし、最後のダムンドに限っては無視して下の段を通った方が安全でしょう。



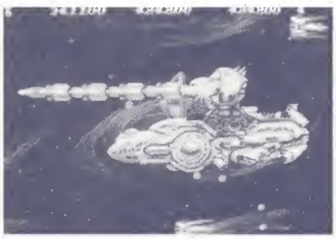
ヨランヘイム。下を重点的に破壊。

ここを抜けると3種類目の中型戦艦（ヨランヘイム）が待っています。
合計2つ出とくるけど、下側を破壊すれば、画面の一番下が安全地帯になります。
装備の有無にかかわらず、無理しなければ易しい敵です。

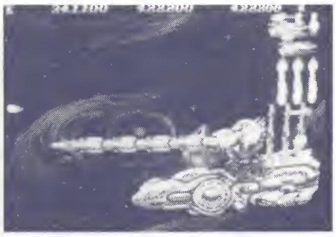


下側を破壊すれば、一番下が抜けられる。

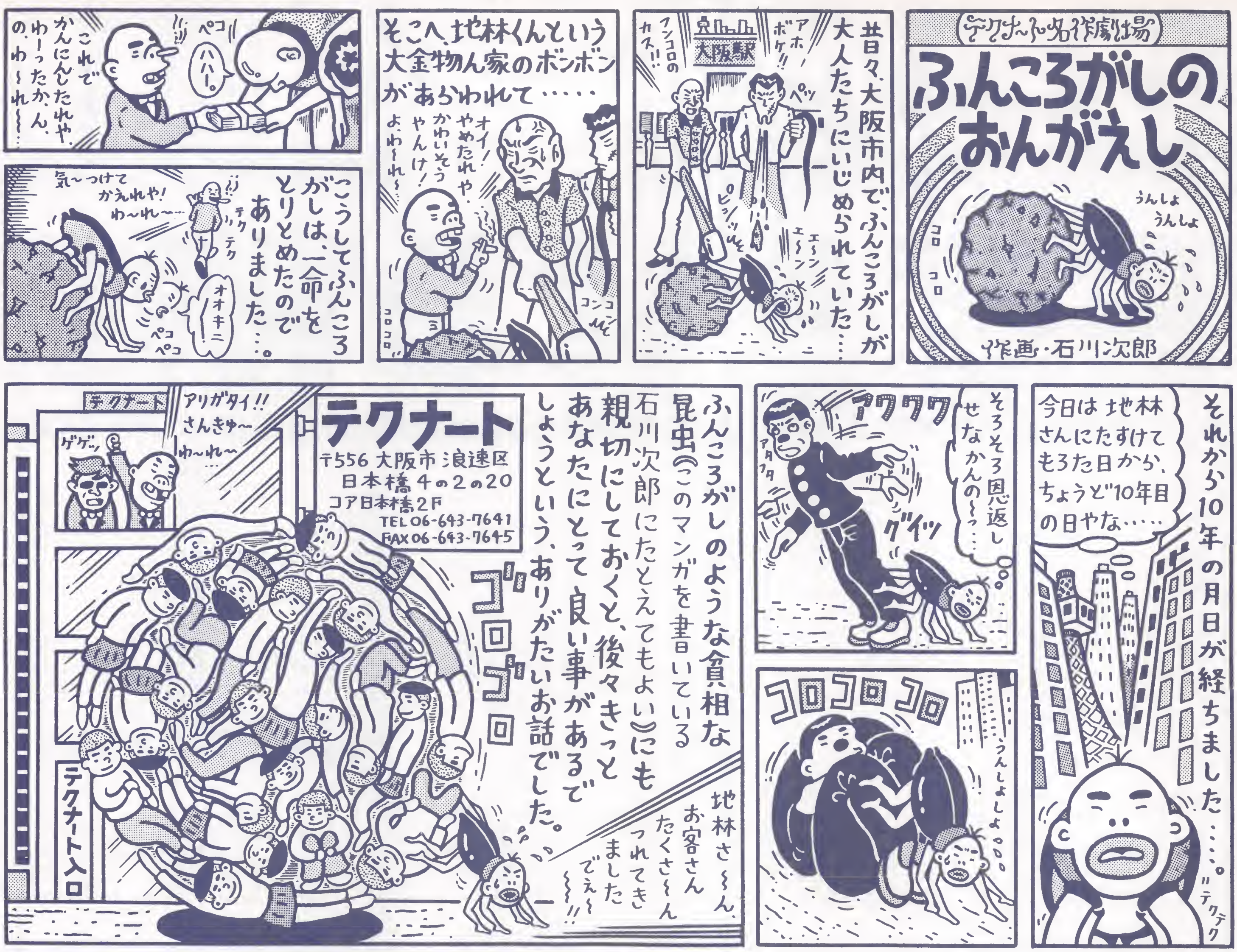
ザコキャラをはさんで、いよいよラストのボス、シヴァの登場。
とにかく右上のミサイルのハッチを破壊する（もちろん緑を使用）。必勝法はこれしかないでしょう。
自機が上にいれば上のハッチ、下にいれば下のハッチからミサイルが出てきます。
だから、右上にハッチを撃ちに行くと必然的にハッチが開き、攻撃できるし、ミサイルがせまってきたら一旦左に逃げ、攻撃を繰り返す。
ボスの左腕が伸びて弾をバラまくけど弾筋は完全にパターン。ここまでこれた人ならよけられるでしょう。
ちなみに左腕が伸びた時、腕の真正面には弾は来ませんが、伸び切った腕にぶつかる可能性もあるし、正面にいるとシヴァの顔から火が飛んでくる。正面でかわすのはやはりさけたいものです。
シヴァの右上のハッチを壊せば、右上が安全地帯になります。後は煮るなり焼くなり好きなようにして下さい。
シヴァを倒せば10万点入ります。さらに2周目以降のシヴァの得点は、なんと70万。
本来のシヴァの点数は3万点で、実際のゲーム中に入るシヴァの点数はバグだそうです。
しかし、エクステンドがかなり辛いゲームなので、これで丁度良かったのでは…と思ったりしています。
2周目は1周目より部分的に敵が増えていますが、3周目以降は変わりません。
弾のスピードは実に5周目まで速くなるそうです。一体何人の人間がそれを見る事ができるのでしょうか…。健闘を祈る‼



時間がたつと発狂して手におえなくなる。

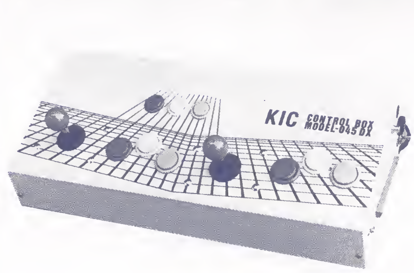


右上のハッチを破壊セヨ。




# ゲームに金縛り!!

## ゲームセンターで使っているゲームが、あなたの部屋でプレイできます!!






**★新製品**

**FCマスター**

ファミコンを完全RGB出力に改造できます! コントロールBOXに接続して、ジョイスティックでプレイOK。

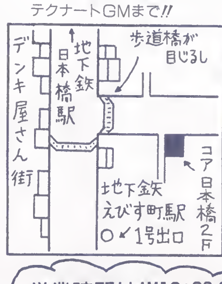
定価¥25,000

**テクナート**

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F

TEL.06-643-7641

くわしい資料ご希望の方は、62円切手2枚同封のうえ、テクナートGMまで!!




通信販売ご希望の方は、安心な代金引き換えシステムもあります!!

### コントロールBOX

KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000

Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000

Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000

自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

### 18インチ高画質モニター

RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

### 中古基板

¥5,000から各種新製品もあります!! アフターサービスも万全です!!

中古基板価格例:ガントレット¥55,000 バットランズ¥120,000(レーザーディスク付) ペーパーボーイ¥70,000 サイドアームズ¥20,000 妖怪道中記¥80,000 スーパーリアル麻雀PII¥25,000 中華大仙¥40,000 グラディウスII¥80,000 ぷたさん¥18,000 セクションZ¥10,000 アーガス¥10,000

営業時間はAM10:00〜PM8:00 日・祭日もやってます!!

### 申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

ゲーメスト 6月号

| フリガナ | 保護者名 |
|---|---|
| 名前　　才 | 印 |
| 住所 □□□-□□　TEL (　) | |

| ソフト名 | 付属品 | 金額 | ソフト名 | 付属品 | 金額 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 箱・説 | | | 箱・説 | |
| | 箱・説 | | | 箱・説 | |
| | 箱・説 | | | 箱・説 | |
| | 箱・説 | | | 箱・説 | |

| 開封者 | 受付日 | 小包 宅急( ) | 合計金額 |
|---|---|---|---|
| | 年 月 日 | No | 円 |

# 新・驚異現象201 BIKKURAMATION

**ひと昔前の技がたまってしまってしょうがない。**
**一度ページを拡張して載せるしかない!!**

構成：山河悠理

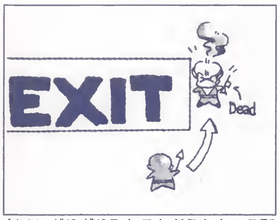
## びっくらめーしょん 159

**ゲイングランド**
●増殖技

図のようにすると、プレイヤーが出口に出たと同時に捕虜を助けた音がするが、捕虜はその場にいたままになり、その捕虜を助けたことになる。
（静岡県・G・G・愛好会君）
(解)超難しいが不可能ではない。これで、教授やジョニーを増やせるぞ。カードあたり!!



出口の左(右)端でキャラクターを殺す。



斜めにぎりぎり取れるかどうかという所に動かす。

ぎりぎりの所で殺す。
やり方は前のと同じ。



やや右よりに、高さは真ん中より下で。
あとは真っすぐ下から行くだけでOK。

## びっくらめーしょん 160

**ハードパンチャー**
●リセット技

スタミナを125～130%くらいにパワーアップさせ、実際のプレイでプレイヤーをダウンさせ、立ち上がらせる時に体力(パワー)が100%を越えるとリセットがかかる。
（編集部・YOU・A）
(解)鬼のような連射じゃないときびしいそうです。

## びっくらめーしょん 161

**ワルキューレの伝説**
●リセット技

最終面の青オニが囲んでくる島で、その島についたら上に行かず外周を反時計まわりに移動する。上の方にいくと青オニが出現するが、無視して左に行くとリセットがかかる。
（編集部・GOD）
(解)ハードパンチャーに続くリセット技。このゲームもけっこうバグが多いね。

## びっくらめーしょん 162

**ワルキューレの伝説**
●リセット応用技

5面で手紙を渡しに行く小屋があり、その小屋から出てきた後、壁に向かってジャンプすると、中に入れるという所がある。小屋から出たら超速攻でジャンプして、壁にアタックすると、うまくいけば次の瞬間「NAMCO」の文字が大きくなりながら飛んでくる。（リセットがかかっている）
（編集部・GOD）
(解)これはびっくりする。もったいないけどね。

## びっくらめーしょん 163

**ワルキューレの伝説**
●(負)技

ボスを倒した後、画面が変わる瞬間に呪文選択モードにしていると、呪文選択のフキダシがデモ画面と重なって残ってしまい、次の面でジャンプボタンが使えなくなる。
（編集部・GOD）
(解)ジャンプボタンを使えるようにするには、呪文を使うかダメージを受けると復活するよーん。

## びっくらめーしょん 164

**四川省**
●タイムストップ

どの面でもいいから、花牌か季節牌のどちらか1セットを最後に裏返すと、次の面でその分だけタイムが止まっている。
（埼玉県・岸田章宏君）
(解)止まっているといっても、数秒なので焼け石に水(死語)。

## びっくらめーしょん 165

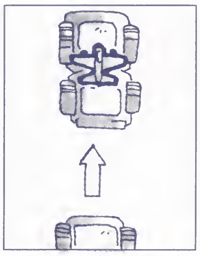
**グラディウスII**
●スケベ技

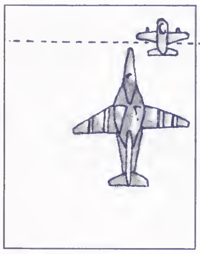
ネーム入れの時に〝SEX〟と入れると、デモ画面のランキングでは〝ASO〟となる。
（宮城県・PGP−RA君）
(解)まだまだあったスケベネーム技。しかし、雑君先生にささぐじゃないよ。

## びっくらめーしょん 166
## びっくらめーしょん 167

**ファイティングホーク**
●安全地帯

（3面の2番目のボス…大阪府・YAS君）
（最終面…千葉県・木下学君）
(解)安全地帯を2点。最終面のボスは、ボンバーを使うと反撃してきますので、悪しからず。

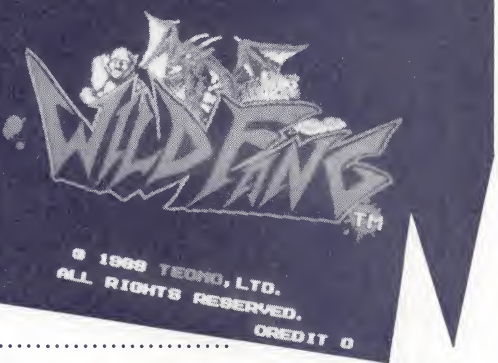

3面の2番目。重なって動きが止まるまでついていく。


最終面。一番上にいるだけ。

## 理屈はいらない野性の迫力!!

# ワイルドファング

©テクモ




### 奴らの首をおとせ!!!
### 怒りに燃える男たちの、
### もっとも過激な闘いがはじまった!!

現在をさかのぼる事、数千年…。平和に満ちたバーディクという王国があった。

ある時、城内で最強の剣士の「デューク」と「フリート」が、王の使いで町を離れ旅に出たその日の夜のこと。

かつて彼等が滅ぼしたはずの「獣鬼軍」が王国を襲い、殺戮と破壊の果てに、一夜にして城を占領したのだった。兵士達の必死の反撃も虚しく、王をはじめ町じゅうの人々が捕えられ、城の地下に幽閉されてしまった。

「獣の牙を持つもの」――獣鬼軍の目的は、多量の人間の生き血によって大獣鬼「デグロメス」を復活させることにあったのだ。知らせを聞いて急ぎ王国に戻ったデュークとフリートは、惨状を目にして驚き、悲しみ、そして悲しみは熱く燃えさかる怒りへと転じた…。「古よりの我らが護神である巨人よ！ 猛虎よ！ ドラゴンよ!! 今こそ我らに力を与えたまえ――!!!」その祈りが天に達したとき、一閃の稲妻と共に護神がおり立ち、彼等にやどった。彼等はいま、かつて感じたこともないほどの闘志と力が、体じゅうにたぎっているのに気付いた。それは野生の牙、怒れるもののみが持つ戦いの血であった。

急げ戦士達よ！ 大獣鬼デグロメスの復活は近い……。



あいかわらず悪趣味なデモ。(う〜む、わくわく！)




死闘の予感!! いま、2人の戦士が立つ!!!

### パワー爆発の格闘ゲームだ

一部に強力なファンを持つ、「忍者龍剣伝」のノリをうけついだ格闘ゲームの登場だ。前作が好きだった人は期待していいぞ。操作は、龍剣伝同様ボタンつきのスティックレバー1本にボタン2つ（それぞれ攻撃、ジャンプに使う）。

プレイヤーはトラや巨人などの「護神」の肩にのって、彼等を操るという設定になっている。この「護神」は、スティックレバーのボタンを押すことによって、画面下の星の数だけチェンジできる。

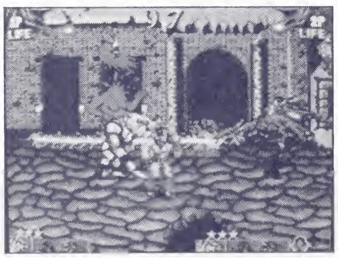
### 攻撃について




酒のむのむ



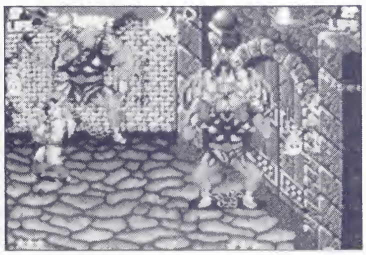

ガラガラ…橋が崩れてしまった。どうしよう。



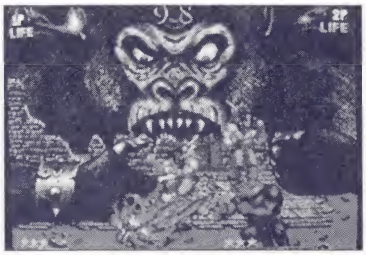

竜を呼び出した。炎はくぞーっ!!

普通に攻撃ボタンを押すことによって、巨人はパンチ、虎の時は鉄球鎖をだす。パンチはリーチが短いが威力がある。他にも当たり判定など色色違いがあるようなので、護神をうまく使い分けることがこのゲームの鍵だろう。

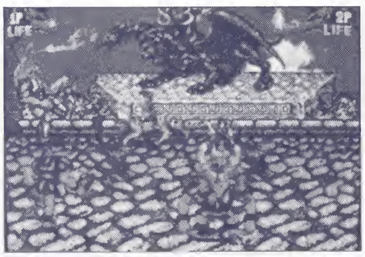
さて、このゲームではうまくジャンプすることによって、敵の頭の上に飛び乗ることができる。さらにそこで攻撃ボタンを連打することによって、巨人は敵の頭を叩き潰し、ト




1面ボス、トリ頭のドラゴ。こうしてやる！ ボコボコ…。




いきなりゴリラ登場！ サンシャイン60の地下を思い出すわけだこれが。



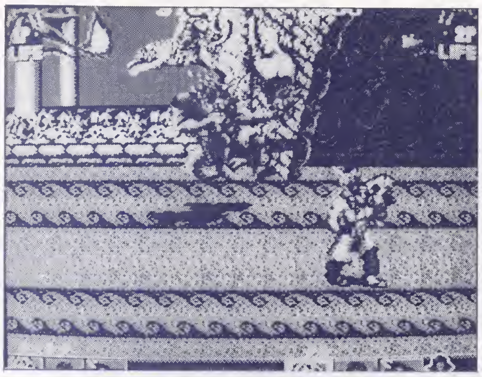

どーもクセになるなこれは。ボコボコ…。

ラは首根っこにかみついて、敵の首をちょんぎることができるのだっ！（おっそろしい…）龍剣伝の「首きり投げ」をさらに発展させた感触だ。これがどうも慣れるとやみつきってかんじで、2人でプレイするとつい獲物の奪い合いになってしまうほどだ。（うーむ、まさに野生の血だなあ）

## 血まみれの死闘

スタートさせると、まず酒ビンを振り回すドランカーや、ブルドッグのようなレッドネックが襲ってくる。まずは操作に慣れよう。余談だが、敵の1匹1匹が実にどうでもいいようなこだわりを持って動いているので、それを見てるだけでも楽しいぞ。

さて、敵を倒すと頭蓋骨の形をしたアイテムがでる。

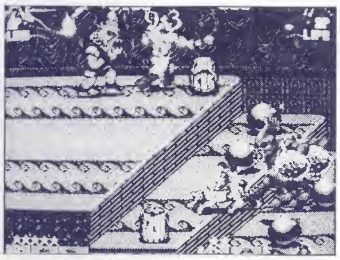


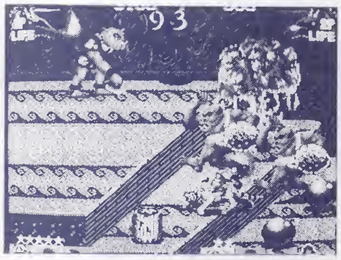
お次はトラで首をちぎります。はい、ぐるぐるぐる、ぶちっ!!

「I・C」とかかれたものは、護神をチェンジする回数をふやす。あと、護神が強力な炎を吐くドラゴンになるアイテムもあるので、出たら必ずとろう。時間制なので、とったら炎を吐きっぱなしにしてどんどん先に進むこと。他には1UPやTIME、点数などがある。

先に進むと、牛のようなバッファロー、おさるのゴリキン、火を吐くアリゲータ、砲丸投げのダインなどが出てくる。護神をうまく使い分けて倒していこう。穴を飛び越したりするときは、トラのほうがいいようだ。

置いてあるタルなんかは、けっとばして敵に当ててもいいし、所々にある爆弾に当てて爆発させてもいい。爆弾は





爆弾と使い方。まずタルを転がします。「どっせーい」

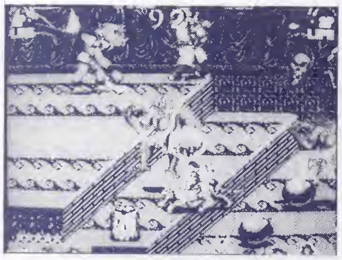
ドゴン!!!「どひゃ！びっくり。」

衝撃を受けると爆発するので、敬をまとめておいて殺したり、敵に火を吐かせて爆発させたりうまく使ってちょうだい。

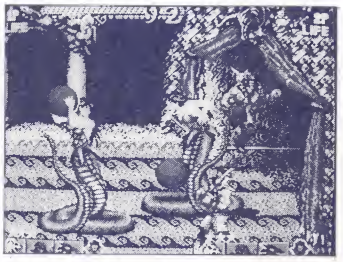
## 好きな人にはこたえられまい

コツとしては、まぁ敵を1匹ずつまめに倒していって、ダメージを食らわないように進んでいく事。あと、首きり攻撃のときは、敵とのタテ座標を合わせるのがポイントだ。すべてのボスに首きり攻撃ができるので、連続してかけられれば大ダメージが与えられる。全体的に、巨人が使いやすいかな。2Pで協力しあうのもいいね。

とにかく、こういった野生味あふれるゲームに理屈は無用でしょう。ワイワイいいながら楽しんで下さい。前作同様異様なセンスと迫力に満ちていて、ストレス解消には持ってこいです。さすがはテクモ・ストロングチーム。全5面、乱入も可能。6月中の発売。（栗）



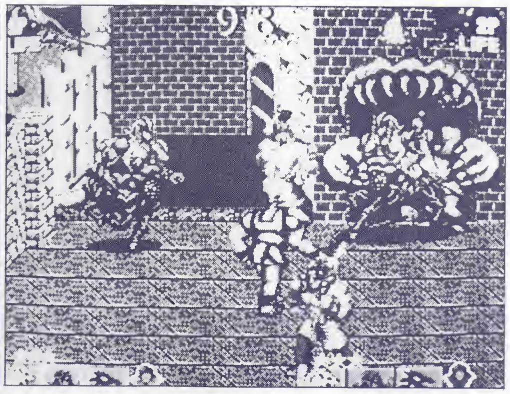
どげーーつくびがとれちまったぁ死ぬぅあもう死んでるわけね。えぃそれじゃ。



2面ボス、メデューサ姉妹。卵をポンポン投げてくる。



白く浮かぶ月を背景に、城内での戦いが続く。目的地は、近い。



3面ボス、ケンタウロスのアイアン。

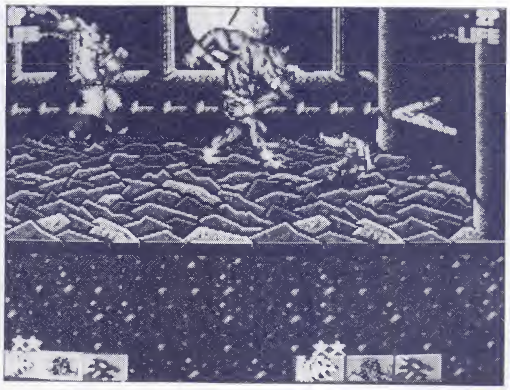


とりあえず面クリア。

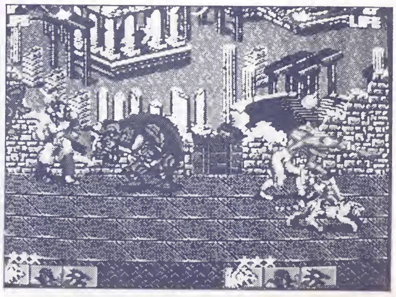




あとは自分で見てみてね。



護神が死んでしまった。ていていてい!!　ぶすぶす。



モヒカン亀のタートス君。何となく、傷だらけの青春って感じ。

ボスが強いぞ!

# 大旋風

石井ぜんじ

**ゲーム界に大旋風を巻き起こすか?**

**一陣の風となり敵中突破せよ!**



## ◆ボンバーを使いこなせ

前回は紹介だったが、今回はカル〜ク攻略なぞをしてみよう。

まずはボンバーについて再・びくわしく説明しよう。

右ボタンを1回押すと、ヘルパーが6機自分を囲むように出現する。これはヘルパーがそれぞれ弾を撃つし、やられても敵に特攻してくれる。非常に効率良く、長く攻撃してくれるので、かなり強力な武器だ。

では、ボンバーは使えないかというとそうでもない。ボンバーは右ボタンを2回押すと落とせるが、この時はどの敵も弾を撃つことができないのだ。ボンバーの広がりはそれほどでもないが、弾を撃ってこないのを利用して敵にのっかり撃ちできる。

他に重要なのは、ボンバーのアイテムは使えば使うほど出易いこと。1つも持ってない時は、よく出るようになっている。ただし、2つ以上持っていると、ほとんど出ないようだ。アイテムを出すはずの車が、緑色になって何も出さなくなってしまう。

やられた時の復活は、ヘルパー等を必ず使っていこう。ハマリの少ないゲームと言えるだろう。

## ◆重戦車フレッド&ジンジャーをたたけ!

このゲームには面の概念がないので、順々に攻撃を進めていくぞ。

初めは森の中の道を、戦車が数台やってくる。戦車の撃つ弾もそんなに速くないので、確実に戦車をつぶしていこう。

戦車は道なりに進んでくるぞ。

進んで行くと、だんだん街が開けてきて道が多くなってくる。戦車がたくさんでてくるので撃ち逃がさないように。

戦車の中では、"クィックシルバー"呼ばれる、少し大きい白い戦車がなかなか強敵だ。この敵は、耐久力がかなりあるうえ、片方の砲頭を壊されても、もう片方の砲頭で撃ってくるという根性のあるやつだ。出てきたら確実に先に倒すようにしよう。出てくる場所を知っているとなお良い。

初めで他に比較的強いのは対空タンクTG-BULLET3だ。これは中ボス的な存在で、下にどんどん3WAYの弾を撃ってくる。最強装備で押しまくろう。前部に火が4つついたらもうすぐ壊れるぞ。

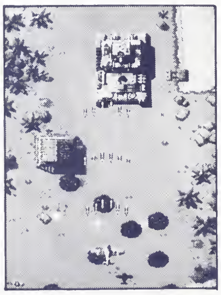
街を過ぎると、海にさしかかる。ここでは、水陸両用タンクTGW-A"パパデューク"が出現する。中から戦車を出してくるが本体は弾を撃ってこないので、集中的に狙おう。

また、水上対空タンクTW-B"デュークX"も出現する。こいつも少し耐久力がある。

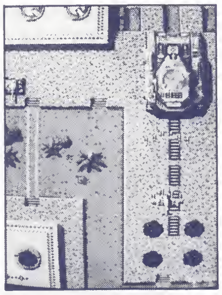
海上を再び陸地に戻って少し行くと、1面のボス的存在、重戦車TG-B2"フレッド&ジンジャー"が出現する。これは画面上にあるキャタピラの後を追うように動いていく。初めに1台が出現して、後からもう1台が合流するので、合流する前に初めの1台をたたきこわさないと、辛くなるぞ。かなりの量の弾を出してくるので、かわすのは辛い。

ここでは、ボンバーかヘルパーを使おう。それでどちらかを倒してしまえば、何とかなるだろう。復活パターンの時は、2回ボンバーかヘルパーを使うつもりでやろう。

このゲームも究極タイガーと同じように、すぐやられると少し戻るようになっている。しかし、戻しても意味のある所はほとんどないので、ボンバーorヘルパーをどんどん使ってとりあえず先に進んでしまうのがいいだろう。



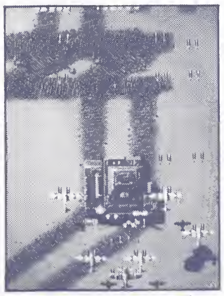
これが対空タンクTG-BULLET3だ。200点で、3WAYに弾をはいてくる。



初めに出てくる水陸両用タンクTGW-A"パパデューク"。6000点だ。初めだけは弾をあまり撃ってこない。



これは水上対空タンクTW-B"デュークX"。2000点だ。数多くでてくる敵である。



1面のボス的存在。重戦車TG-B2"フレッド&ジンジャー"だ。16000点。こいつはフレッド?それともジンジャー?

## ◆手強いぞ　重戦車ドラゴンフライ

その後は海のシーンがかなり続く。巡洋艦、TW-BULLET3などの敵が出てくる。この敵はときどき黄色いのが出てくるときがあるが、この時はパワーUPを出してくれる。

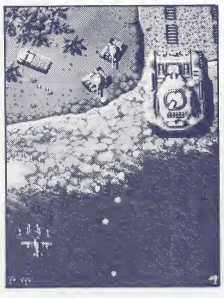
この海ではデューク等の攻撃があるが、うっかりミスをしなければ、たいしたことはないだろう。ヘルパーを残しておこう。

海を越え、再び上陸するとボス格の"ドラゴンフライ"が2台出てくる。この青い一風変わった戦車は、すごいいきおいで弾を巻き散らすので、やはり2台同時に相手をするのは辛いだろう。ここでは1台めが出てきたら、ボンバーを使って片方をつぶそう。弾を封じたい所なので、ボンバーの方が良いだろう。

復活パターン等の場合は、まず1発ボンバーを初めに出てきた方にぶちこむ。1発で



海のシーンだ。横から出てくる巡洋艦に備え付けられている砲台に要注意。



水陸両用タンクの本領発揮だ。今度は容赦なく弾を撃ってくる。



巡洋艦TW-BULLET3。1000点だ。下のドックから出てくるところだ。

は倒し切れないので、今度は2台並んだ所に、両方に当たるようにもう一発撃ちこもう。

ここまでやれば何とか抜けられるはずだ。



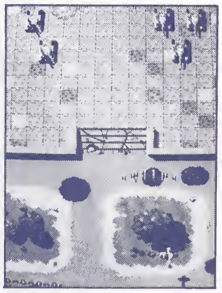
水没した都市から、再び上陸だ。今後も激しい攻撃が続く。



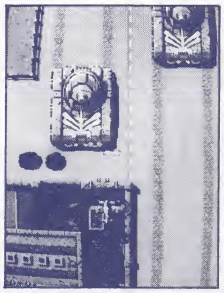
巨大なき裂が地面に走っている。こういう所は敵の戦車は通ってこない。



右に、“クイックシルバー”6000点。左はどこでも出てくるパパデュークだ。



紫の敷地が見えて来ると、そろそろ“ドラゴンフライ”に備えないといけないぞ。



でた!! 重戦車TG－B3“ドラゴンフライ”だ。1600点。どちらか1つを先につぶすしかない。

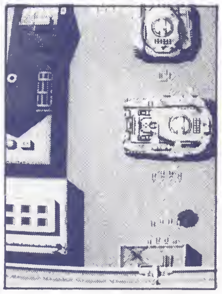
## ◆潜水艦マッドオクトパシーを撃沈せよ

その後は再び長い海のシーンになる。ここは、前の海のシーンと違って攻撃が厳しい。特に大変なのが、大型巡洋艦“グリフィス”だ。3画面近い全長があり、艦上には巨大カノン砲をいくつも積んでいる。船の中央部にあるカノン砲が辛いので、他の敵に惑わされず左で船の中央部を狙い撃とう。カノン砲はかなり耐久力があるぞ。

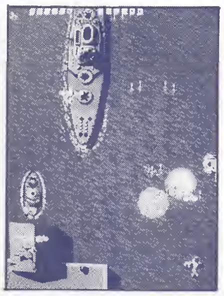
グリフィスを何隻かかわした後に、謎の無人島が出現する。これが出たら、実質3面のボスであるヤツの出番だ。ヤツの名は潜水艦TW－B4“マッドオクトパシー”だ。いきなり海面に浮かび上がってきて、8方向に弾をまき散らす。また、中央の砲台からは、2WAYで自分を狙い撃ちしてくるぞ。これも1つ出現してからもう1台出現するので、初めの方にできるだけダメージを与えておくことが必要だ。そして、2台めが出現したら、2台共に当たる様にボンバーを撃ちこもう。

1台倒しても、もう1台に粘られるとザコの巡洋艦が出てくるので、安心してはいけない。“マッドオクトパシー”にダメージを与えつつザコの巡洋艦を狙い撃とう。

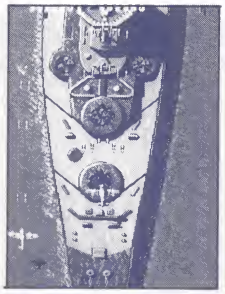
ここが全ステージ中での大きなヤマ場になるだろう。



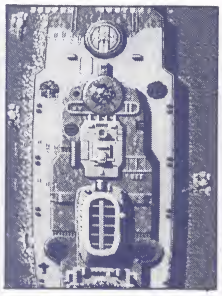
タテになったり、ヨコになったりのパパデューク。相変わらずしつこいやつだ。



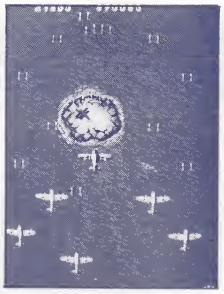
再び海へ。あわれ、最後のヘルパー1機も戦艦につっこんで行く。



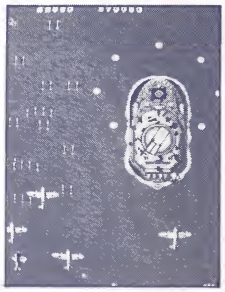
とにかくデカイ。大型巡洋艦“グリフィス”2100点だ。中央の砲台に気をつけろ。



これが中央部。なかなかの迫力。左右の水上タンクがかわいく見える。



ヘルパー発進!! 無人島が見えたら“マッドオクトパシー”が出る直前だ。



潜水艦TW－B4“マッドオクトパシー”。1つで32000点にもなる。強い分点も高い。

## ◆超大型重戦車 キャノンボールとは……

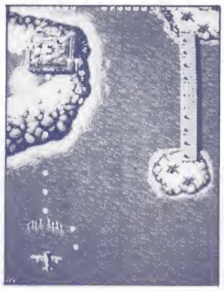
ここを抜けると、左側がガケの様になっている地形が出てきて、地上物と海上の敵が2つ同時に出てくる。

ここで初めて出てくるのが速射砲内蔵タンク、TG－268“Lーボックス”だ。こいつは自機に向けて弾をひたすら連射してくる。1方向にしか撃ってこないのでその分楽だが、自機の動く方向がだいぶ制限させられてしまうので、やはり早く倒さなければならない。その後は、こいつがいつくも出てくる場所があるから注意してくれ。

ここまで説明してくると、このゲームは1周が短いので残りはわずかだ。最後には、超大型重戦車TG－B5“キャノンボール”がひかえている。しかしこの攻撃は次回に回そう。なかなか迫力のある攻撃をしてくるぞ。



マッドオクトパシーの後は、水・陸両方からの攻撃を同時に受けることになる。



最終エリア近くでは、速射砲内蔵タンクTG－268“Lーボックス”が出現。敵の秘密兵器だ。

## ◆気軽に楽しめるぞ

このゲームは弾もそんなに速くないし、敵もボスキャラを除けばそれほど耐久力もない。三シリーズ中では比較的易しい方なので、意外に進めると思う。今までこのシリーズをやらなかった人も、気軽にやってみてもいいかもしれないと思うので、がんばってみよう。2回目以降はちゃんと弾が速くなるし敵も固くなるぞ。

# ゲームてんこ盛り

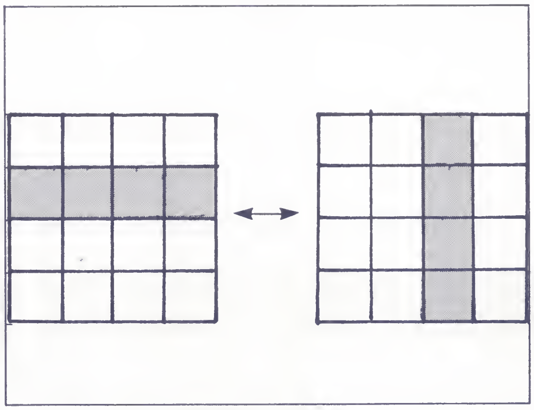
## 君のゴッドハンドパワーを生かせ！

# テトリス

**まだまだ底の尽きないテトリス。今回はワンポイントレッスンとして赤ブロックの一考察だ。**

今回、少しばかりのスペースがもらえたので、テトリスワンポイント講座を開きたいと思います。テーマは赤ブロックです。

以前にも説明した通り、赤の変化は図ーAの通りです。



図ーA　赤の変化。とても重要。

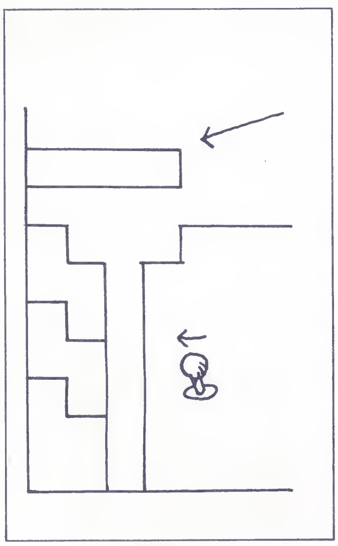
左から3マス・右から2マス目に赤は立つ、というのがポイントです。

例えば左側に紫ブロックを積み上げ、左から3マス目を赤待ちにします。(図ーB)

そして赤がきたら、レバーを左に入れて、左端まで赤を持っていきます。着地したらボタンを押せば、ハイ終り。

このフォーメーションなら、どんなに積み上がっていても必ず赤が入ります。オマケに紫がいくらきても困らない。

赤は左から3マス目に落下する。



図ーB

もちろん、左端は黄色でも緑でもかまいません。

究極は左から6マス目を赤待ちにするパターン。これならレバーを動かさなくても、ボタンを押すだけで赤が入ります。

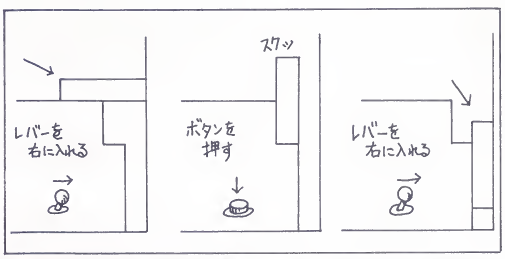
ただし、この場合左側5マスと右側4マスのフィールドに別れる為、スキ間なく組むのがかなりきつくなります。レベル16以降でこれができれば超A級の腕の持ち主です。

組み方を考えたら、左端か右端を赤待ちにするのが、結局ベスト、という事になります。

では、左右どちらが良いのでしょうか？　赤待ちの穴を安全の為に途中から2マスに広げる、とします。となると、答えはズバリ右。図ーCを見ればそれがよくわかります。

それではまた。

(GOD)




図ーC　レバーとボタンの操作の分別がポイント。



君のゴッドハンドパワーを生かせ

# ゲームてんこ盛り

©タイトー

## マスター・オブ・ウェポン

**弾も速い！　自分も速い！　敵も多い！　弾も多い！　うおーっと発狂する前に、これを読んでみてはいかが？**

### とても難しい

このゲームは難しいです。とても難しいです。では、そういうことで…。

TM…ちゃんとやりなさい。バイオ…バビっ？　バビバビ？　その名もバビバビウルトラポカッ（イッテー）だって、こんなスペースで攻略なんか出来ないよー。もう、しようがないなー。

### 各面のコツはこれ

それでは軽く、各面のコツを書いていきましょう。

#### STAGE1

ここで、ある一定点以上稼いでSTAGE2に入ると数十万点のボーナスが入ります。

#### STAGE2

ここにも隠しボーナスがあります。

左側に何も地上物がない広場があるでしょう。その近くのビルを1発のミサイルで(当然P-ERCING等では無理なのでW-DEのような広角破壊の武器を使う）3つ以上壊します。

すると広場の真ん中にFのような変なものが出るので、それを撃つと数十万点のボーナスが入ります。

この面のボスは変身する前ならば、本体と重なっても死にません。その上、コアの正面に重なってしまえば、ボスは弾を撃たないので簡単に倒せます。

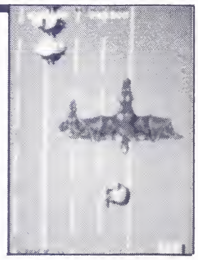
#### STAGE3

まず、地上をガシャガシャと走る変なヤツがいるので軽くあしらって下さい。(本当に足がコソコソと速い。)

高速道路のような所では、左右にあまりスクロールせずにプレイして下さい。

#### STAGE4

ここの高速道路で注意したいのは、鳥人間が赤い弾を撃って来るということです。この弾は、多少自分に向かって誘導して来るようなので、あまり刺激しないようにしましょう。（ナンのコッチャ）

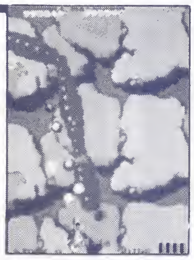


恐いよー。火の玉が来るうっ。

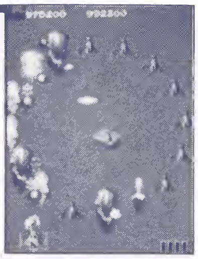
#### STAGE5

この面に入ったら、左側に寄って、そこにあるエンジン2個を壊します。(そうしないと何回も下に戻される。)

その後に出て来るミミズは弾を一気にドバッと出して来るので、大きく避けましょう。



うにうにうにのミミズ君。死んで下さい。



こんな所で死んじゃダーメだよ。

この面のボスの出して来る黄色い弾は、早く撃たないと3方向に分裂するので注意して下さい。(大仏のバカッ)

もう、スペースが無くなってしまいましたが、ここまで来れたなら、ALLクリアも目の前（かもしれない）です。頑張って下さい。…

(バイオ)

©ジャレコ

## プラス アルファ

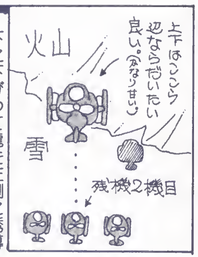
**ほのぼのシューティング！　あなたもやってみさらせ？**

このゲームは比較的簡単で、ちょっとやればだれでも1周は出来ると思います。

あと、各面色々な所に隠れキャラクター（ある場所の上を5回通ると出て、5千点入る）や、ハイパーを1発撃つとハイパーが2個出て、結局得してしまう所などがあります。

### ハマリ場所突破

みなさんが初めてやってハマル所といえば、やはり4面のボスでしょう。実は、このボスには安全地帯が有ります。その場所は図の通りです。




下に下がって龍を左側に誘導すること。

ここで↕プーペラの武器を持っていて、5方向であれば、フミュラを倒すことが出来ます。もし、それ以外の武器や死んだ時であっても、前から降って来る火山弾を撃てば、なぜかボスにダメージを与えて倒してしまえることがたまにあります。

その次にハマル所と言えば5面の飛行機が撃って来る広角ミサイル。

この敵の1回目の攻撃の時は、前に出てボンバーを数発使って倒す。2回目の攻撃の時は、右端に張り付いて倒して下さい。(安全地帯)

6面のボスはプーペラで行って下さい。このボスは、自分の持っている武器によって動くパターンが変わって来ます。(プーペラが一番楽なパターン。)

### 7面攻略のコツ

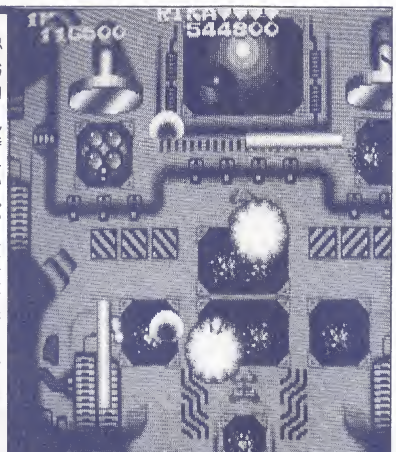
この面には、ハチの巣が攻撃して来る所の手前に、ハイパーを1回使えば2個出て来る所があるので覚えておいて下さい。

ボスは、まず鏡のある所までの砲台を全部壊します。この鏡に向かって弾を撃つと、逆にそのパワーを吸収されて弾を撃たれるので、弾は撃たないこと。そしてある程度までスクロールしたら、外周を回って上まで行き、ボスのコアに少しめり込みながらショットとハイパーを連射します。

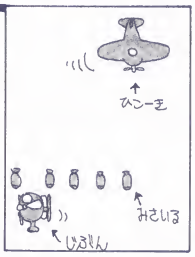
ちなみに何周もしていくと地上のザコ等がものすごく固くなります。

コツと言えば、ハイパーをけちらずに、いかに有効に使うかということでしょう。

(バイオ)




急スクロール時にハイパーを使い、先に砲台を倒すのも手だよ。




4周目以降はハイパーをなるべく真ん中で使うこと。

# ゴールデンアックス

©セガ

**わめけ、叫べ、命ごいをするなら今のうちだ。シャワーを浴びて待っていろ。あれ?**

## ずばり!倒す

このゲームは登場キャラクターが少ないため、それぞれの敵の倒し方さえ分かっていれば楽にクリア出来ます。

あと、敵を倒すにあたって共通に言えることは、x座標をずらすということです。そうすると敵が座標を合わせようと寄って来るので、そこをボカ、ガス、アー、ガッデム、とやるのです。

それでは敵の倒し方の極意をずばり!

◆ゴブリンとその他のザコ

振り向き切りでもy座標をずらしてジャンプ切りでも何でも利きます。

◆ガイコツ　大男　剣士

y座標をずらし、x座標をジャンプして1回剣を振ると当たる位の位置に自分を置きます。(図でいうと敵を中心に小さな長方形を書き、その四隅のどこかに自分を置くと、考えればよい。)



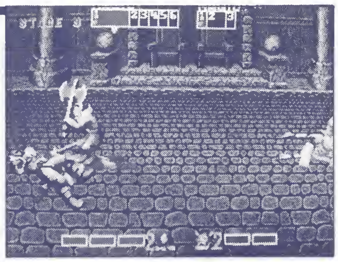
このコツさえつかめればナイトもほらこの通り。

そして、敵が寄って来たら、その方にレバーを入れ、ジャンプとアタックのボタンをポン…ポンと押します。(この時、一振り目で敵を倒すようにする。)

ギリアスの場合は、y座標をずらし、振り向き切りをしても倒せます。

◆デス=アダー

この敵は、ガイコツ等と同じ方法で倒せますが、それでは大変なので、もっと簡単に倒す方法があります。



フッ勝ったな。しかしボスが一番弱いんですけど。

まず、周りのザコを全部倒し(この時上下に動いていれば100%当たらないので安全)、アダーを左下や右下の端におびき寄せて、例の座標ずらしをやります。

その後は、少し離れてジャンプ切りをやっていれば、アダーが立ち上がった途端にすぐに切られて倒れてしまい、ハメてしまうことが出来ます。

## 各面攻略 1ポイントアドバイス

●ステージ1

ボスはチキンレッグに乗り、サッと正面に回り込んでしっぽを振ります。

●ステージ2

ブルードラゴンを奪ってしまえば、問題ありません。

●ステージ3

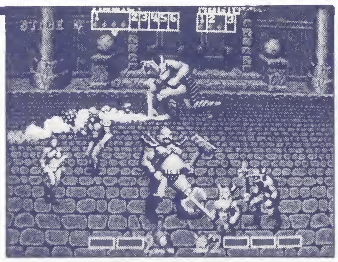
レットドラゴンを絶対に逃がさないこと。安全第一。

●ステージ4

先に書いたようにガイコツ剣士を誘導して倒して下さい。慣れないうちは、ギリアスでやった方が良いでしょう。

●ステージ5

狭い橋の上で会うドラゴンを急いで奪いましょう。赤い剣士はy軸をずらして…ドラゴンがいなくても剣士を誘導して左右に分け、例の座標ずらし技を使えば楽に倒せます。



上下に動いていれば無敵。

その後出て来るシーフは、画面右の方で蹴り、スクロールが止まっても、ポーションが1~2個取れるようにします。

(バイオ)

# てあたりしだいゲームリスト

また今月も、ちょっとこの場を借りますが「はねたまご」のコーナーは、今月もありません。ごめんなさい。
来月は「はねたまご速報」と題して、応募作の紹介を行う予定です。お楽しみに。
さてそれでは本題に戻って、と言いたいところなのですが、私は今月体調が悪く、ニューゲームをほとんど見てないので、コメントが出来ません。ごめんなさいね。
そこで、ここでは、紹介記事のなかった、東亜プランの「ゼロ・ウィング」「ホラーストーリー」とSNKの「ギャングウォーズ」「スーパーチャンピオンベースボール」の簡単な紹介をします。
「ゼロ・ウィング」は東亜プラン得意のシューティング。3種類のショット（バルカン・レーザー・ホーミングミサイル）をアイテムで選択します。ちょっと驚くのは、アイテムの中に10UPがあることですね。
「ホラーストーリー」の主人公の武器は5種類。標準装備の武器が、1Pと2Pで違う。1Pは4連射可能なミサイル、2Pはレーザー。その他2連射のボンバー、ボタンを押しているあいだ出続けるカッター、3方向ショットとある。
「ギャングウォーズ」はレバーと3ボタン（パンチ・キック・ジャンプ）の横スクロールアクションで、特徴としては、主人公のタイプを4種類（攻撃型・スピード型・防御型・平均型）から選び、さらにステージクリア時にもらうポイントで、キャラを成長させられる事でしょう。また、敵キャラの表情が多彩なこともあげられます。
「スーパーチャンピオンベースボール」はキャラに個性がある事や2人対戦ができる事は当然として、3種類の球場（広さ、風向き・芝が違う）を選べる事、風がフライに、雨がゴロに影響する事、1人プレイで3勝したのちに出てくる、謎の最強チームに勝つとエンディングになる事などが特徴です。
また、裏技として「オールスター戦」もあるそうです。
リストを眺めると、各メーカーとも着々と新作を発表していますが、目玉がどうも見当たりません。ここいらでまた歴史に残る名作を……というのは贅沢でしょうか。
あ、そうそう。歴史に残ったダ○○ア○の続編が、噂に登っていますが……期待しましょう。

（半病人・野村流紋）

| | ゲーム名 | メーカー | 操作 | ジャンル | 発売 | 各メーカーよりのPR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5月発売 | アクトフェンサー | デコ | 8－2 | アクションシューティング | | ダーウィンの流れをくむ、真価が特徴のアクションシューティング。 |
| | アルバレスタ | タイトー | 8－2 | シューティング | | 二人同時プレイ、途中参加可能。全9ステージ縦スクロールシューティング。 |
| | 原始島 | SNK | 8－2 | シューティング | | |
| | プラスアルファ | ジャレコ | 8－2 | シューティング | | ファンタジック新感覚シューティングゲーム |
| | 麻雀Gメン89殺されたOL | ニチブツ | キーボード | 麻雀 | | 「麻雀殺人事件」に続く、ニチブツのアドベンチャー麻雀。 |
| | マスター オブ ウェポン | タイトー | 8－2 | シューティング | | 多彩なオプションウェポンを使い、全6面を闘いぬけ |
| | メカナイズドアタック | SNK | 8－2 | ガンシューティング | | |
| | フライング | ジャレコ | | 競艇 | | |
| 6月以降発売予定 | ウィロー | カプコン | 8－2 | | 6月 | |
| | エリア88 | カプコン | | | | |
| | オメガファイター | UPL | | シューティング | 6月末 | 巨大宇宙船を破壊せよ。フルオートとスローボタンを使いこなせ。 |
| | ギャングウォーズ | SNK | 8－3 | キャラアクション | 6月12日 | ジャガーの差し向けるギャングを倒し、誘拐されたシンシアを救え。 |
| | クライムファイターズ | コナミ | 8－3 | 格闘アクション | | 暗黒街の大ボスを倒し、誘拐された美女を救う。 |
| | スーパーチャンピオンベースボール | SNK | 8－3 | 野球 | 6月中旬 | |
| | スーパーバレーボール | ビデオシステム | 4－2 | バレーボール | 未定 | |
| | スーパーモナコGP | セガ | | レーシング | 6月 | |
| | ダートフォックス | ナムコ | | ドライブ | | |
| | 大旋風 | ©タイトー 東亜プラン | 8－2 | シューティング | 6月末 | |
| | ドラゴンブリード | アイレム | | シューティング | | 無敵のドラゴンに乗って戦う。 |
| | フリップル | タイトー | 上下ニ1 | パズル | 6月末 | 時間内に同じマークのブロックをぶつけて消せ！ |
| | プレイボーイ | デコ | | ピンボール | 7月 | 米国プレイボーイ35周年記念 |
| | ナイトストライカー | タイトー | | シューティング | 7月 | トリガorボタンで敵を撃て！ |
| | ホラーストーリー | 東亜プラン | | キャラアクション | 7月下旬 | プロテクトスーツで身を守り、武器を選んで敵を倒せ。 |
| | 麻雀大霊界 | ジャレコ | | 麻雀 | 6月22日 | ジャレコの麻雀だ!! |
| | ワイルドファング | テクモ | | キャラアクション | | |
| | 急降下爆撃隊 | コナミ | | シューティング | | |
| | ジャンボ尾崎スーパーマスターズ | セガ | | ゴルフ | | システム24のリアルゴルフゲーム。 |

# 御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

## 待望のコントロールBOX
# KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

**■価格(KIC-045DX完成品)**

New

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

新発売 バージョンアップでますます充実
## インターフェイスカード

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェイスカードを使用すれば、Fコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。
KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

**中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より**
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

**愛されて30,000時間 静かなブームから人気急上昇!**

ついに実現! こだわる方へ! ステレオサウンドで迫力ある音楽 (ステレオヘッドホン端子付)

本物ゲームがステレオになった! AV感覚満点




★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法:W450×D200×H100%m。
実用新案申請済

**付属品**
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用) ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★ただ今 サマーバーゲン中!

### ■KIC-045 各タイプの特長 (ABCすべてステレオサウンドが楽しめます)

**Ⓐ●ビデオ端子対応**
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル) TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

**Ⓑ●RGB21ピン対応**
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

**Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。**

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
### KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

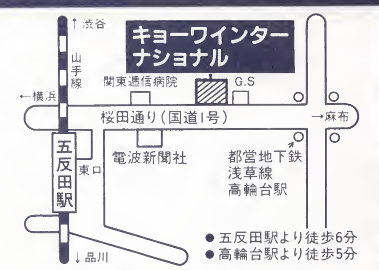
## 恒例サマーバーゲン開催中!
8月13日〜8月16日迄、休業致します。
お買い得ゲーム基板、多数揃えてあります。
売切御免、期間中のみの特別大奉仕。

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

### 展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
**KIC-045DX**
取扱販売店

| | | |
|---|---|---|
| 中部地区 | 宇宙堂 | ☎052-916-1407 |
| 関西地区 | テクナート | ☎06-643-7641 |
| 九州地区 | パワードサービス | ☎092-572-4110 |




(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK! 詳細は在庫価格表をご覧下さい。

## ㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

# 「四川省」もどきパズル

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ダ | ダ | シ | ラ | ス | ゲ | ブ | ク | デ | ロ | セ | ロ | ヘ | ヤ | ツ | ド | |
| | ヲ | ゲ | テ | ヘ | ィ | ゲ | ス | ラ | ル | ク | ヤ | フ | フ | ー | ノ | カ | |
| | ク | シ | ロ | パ | ラ | ラ | ヤ | マ | ト | ヘ | ヤ | キ | ワ | キ | ン | ベ | |
| | ロ | シ | パ | ロ | ク | ヘ | パ | ト | マ | ィ | ツ | セ | ュ | デ | チ | チ | |
| | シ | ケ | ト | ズ | ズ | ゴ | パ | ィ | ワ | ン | デ | レ | デ | ド | カ | テ | |
| | ブ | ロ | ゴ | ボ | ィ | ボ | ト | ノ | ベ | ケ | レ | ュ | ル | ケ | ー | ヲ | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

出題　APAPA

なーんと、あっと言う間にもう7月。夏休みも目の前だ!!　だーれだ?　その前にテストが……なんて言ってるのは。ん!?　編集部にもたくさんいるって?　いやいや全くそのとーりだ。

さて今月は、リクエストにお答えして「四川省」もどきパズルだぞ。がんばって解いてくれ。時間制限は……ない。

## 解き方

基本的には「四川省」だ。しかしルールを知らない人もいると思うので、それも含めて説明しよう。

①まずは同じ文字の入ったマスのペアを探す。

②そのペアを、次の条件を満たす折れ線でつなぎ、つなげることが出来たら、そのペアの文字を消す。

―条件―

●折れ線は、文字の入ったマスを通ってはいけない。

●3回以上折れてはいけない。つまり2回まで折れてよい。

●斜めに引いてはいけない。

③さて、そのようにして文字を消していくのだが、本物の「四川省」と違い、これはどうやっても文字が残って、手詰まりになる。

④手詰まりになったら、残った文字すべてを使って、あるゲーム名1つを作ればそれが解答だ。

念を押すが、残った文字はすべて使い、作るゲーム名は1つだ。もっともペアで残るから、実際には同じゲーム名が2つ出来るけどね。

解答が分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

それから、君の感じたパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。今回はどの段階に当たると思うかな?　私としては、久々に難しくしたつもりなのだが……。

しめきりは7月末日。正解者の中から5名を選んで、何かは内緒の「豪華な粗品」を送ります。

## 6月号当選者発表

それでは早速、6月号のパズルの難易度アンケートの、集計結果を発表しよう。

| | |
|---|---|
| ベリーハード | 3% |
| ハード | 13% |
| ノーマル | 6% |
| イージー | 23% |
| ベリーイージー | 36% |
| 棄権 | 19% |

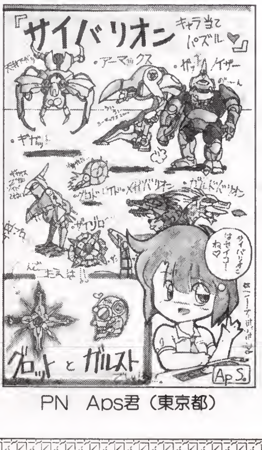
というわけで、総合評価としては、一応ベリーイージーですね。

やっぱり簡単過ぎましたか。しかし、皆、パズルは難かしくする方が楽なのだぞ。

### 当選者

PN　ApS.君(東京都)
PN　しーあーるC君(愛知県)
横山英幸君　(大阪府)
小西　敏君　(京都府)
橋場幸雄君　(石川県)

以上5名です。おめでとー。(APAPA)



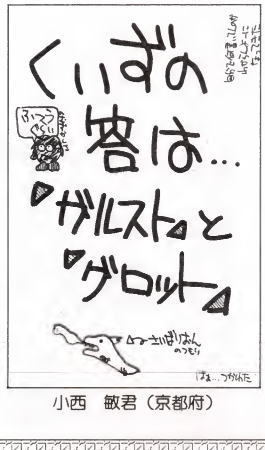
PN　Aps君(東京都)



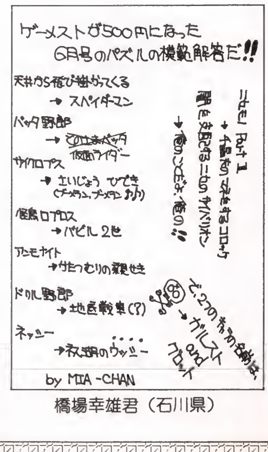
PN　しーあーるC君(愛知県)



横山英幸君(大阪府)



小西　敏君(京都府)



橋場幸雄君(石川県)

# デコ・サウンドチーム インタビュー

Joe山田の We Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! PART 1 34

# ここまで本音で話しちゃう だから聴いて!!




お相手は:MAROさん 聞き手は:山河悠理
HORIさん 栗原桃郎
AHSAさん Joe山田(構成)

**サイトロンGSMシリーズで、ついにデータイーストが登場した。デコサウンドの魅力は何か? その秘密は? 開発者自身が語る!!**

## デコ・サウンド3人組

**Joe** 早速自己紹介を。

**MARO** ビデオゲームの作曲をやっています。今迄に発売されたレコードも、そして今回も全てタッチしています。

**Joe** ということは、全てのデコのビデオゲームを作曲なさっているのですか?

**MARO** いえいえ、そうではないですけど、まぁ、一応全てタッチしていますね。ウチの業務用ゲームのサウンドは他に3人います。

**Joe** 作曲をなさるということは、色々な音楽を知っていなければならないのですが、どーゆー音楽が好きですか?

**MARO** やっぱりロックですね。アメリカンもブリティッシュも聴きます。

昔は、バウワウを始めとしてチューリップ、ベィシティローラーズなんかも。

最近はやっぱり演歌。

**栗** え、演歌ですか?

**MARO** そうです。ウォークマンに入れて聴くわけです。熱くなってきて、いいですよ。「そう、これだよなぁ」とか1人で言ってたりして。

(一同笑)

**Joe** CDレンタルで、演歌とかあるんですか?

**MARO** いえいえ、私はCD買いますから。給料はほとんどCDになります。

**Joe** みなさん、そうなんですか? AHSAさんは?

**AHSA** AHSAです。

**山河** 失礼な言い方ですけど、面白いPNですね。

**AHSA** えぇ、昨日決めたばかりなんです。(笑)

私のやっている事はハード方面、サンプリングとかのですね。

**Joe** 今回発売のものでお気に入りっていうのは?

**AHSA** ロボコップとファイティングファンタジーですね。どちらも音声がいいです。

**Joe** ピンボールを担当されたのは?

**HORI** 私です。レコーディングに際しては、私がアドバイスしています。

**Joe** デコヒストリーで初めてレーザーウォーを聴いた時のショックは、とても大きかったですね。そして今回も2つ。期待作?

**HORI** 充分、期待に応えられると思います。ピンボールだから…ではなくて、ピンボールだから聴く、こう言いたくなると思います。

**Joe** 楽しみですね。

## なぜか103%のデキ!!

**Joe** では、ずばりお聞きします。今回のCDのウリは?

**AHSA** 音質ですね。

**MARO** そうです。以前のは基板から直接収録していたのですが、今回は違います。

時間的に余裕を持たせて頂いたのと、メカが理解溢れる方々で、音源の調整から録音時の音質制御までかなり満足いくようにできました。

消費税込みで、103%の出来上がりと思います。

**栗** なんと消費税込み!

**Joe** うーん細かいですね。(笑)

**AHSA** 今までにですね、本社に投書が届いていたんですよ。「おまえのトコは他のトコと比べるとイマイチだ」って感じです。やはりがっくりしますね。



常にギターを離さないMAROさん。



楽しんでもらえるとうれしいですね。

**MARO**　そう。だから今回のを聴いて、考えを改めて欲しいですね。

**山河**　でも、その為にはゲームの方もなんとかしないと。

**MARO**　と言いますと。

**Joe**　バランスの問題…簡単に言いますと効果音がキツイというか、音がデカイんです。

BGMの音量は小さいが、効果音は大きい。オペレータは周囲への影響を考えて音を絞る。BGMが聞こえない。

デコさんには隠れた良曲が多いと言われますが、文字どうり隠れているんですよね、効果音に隠されて…。

**AHSA**　わかります。

**MARO**　あれは、ある程度しょうがないんです。業界でいう「外国バランス」、というやつなんです。

外国にも基板を売りますよね。その影響です。

外国のゲームの筐体は大抵アップライトで、立ってやるタイプですよね。つまりスピーカーが近いわけです。しかも外国のプレイヤーは、日本ほど音楽を気にせずプレイするんです。ゲームをやっているのを音で実感するのはやはり効果音の力なのですから、当然効果音が強くなります。

これらを考慮した上で音量を調整すると、あの様になるのです。

**Joe**　なる程。

**栗**　スタジアムヒーローが以前のに入っていたのですけど、また入っているというのは？

**MARO**　以前入れた時のは、時期的な事を考えた上で紹介的な感じなんです。今回のは収録ですからバッチリ入っています。

**AHSA**　スタジアムヒーローは、他のモノと載せている石が違うんです。ですから、音なんかも大分違っていると思うのですが、どうですか？

**山河**　どこかで聞いた話しですが、やはりマニアの間じゃ評判が高いですね。

「スタジアムヒーローの音楽はデコサウンドの集大成である」という文を見たことがありますし。

**AHSA**　そう言って貰えるとウレシイですね。初めてサンプリングドラムのシンクロを試したものですし、音色には力が入っていますので。

**Joe**　音色といえば、デコさんの音は共通したものがありますね。あれは意識的なものなんですか？

**AHSA**　いえ、そーゆう訳じゃないんですけど…。

**MARO**　時間が無いんです。(笑)曲だめしてる暇も無いですから。

**Joe**　そんなにお忙しいんですか？

デコさんの作曲のチャートみたいのは？

**MARO**　企画書が届いた上で、それに沿って作ります。まぁ、それはいいんですけど沢山くるんです。とにかく沢山企画書が来る。2・3本同時に進行するなんてザラですね。でもって、作った曲がどのゲームのかわからなくなったりして。(笑)

**栗**　話は変わりますが、ロボコップの声や音は映画そのままなんですか？

**AHSA**　そうです。

**MARO**　全部ではないですよ。映画のサントラと比べてみればわかると思います。メロディーとかの、オイシイ部分をごっそり頂いた上で、こっちでいじっていきました。リズムを付けたりですね。

**栗**　そうなんですよね。映画を見たあとでプレイすると聞いた音楽が流れてきて「おぉーっ、ここかぁっ！」と燃える訳です。

で、声の方は？

**AHSA**　デコの方で用意した声優さんを使っています。ちなみに、ファイティングファンタジーとロボコップの声の方は同じです。

**Joe**　げげーっ！　じゃあ、ロボコップで（サンキュー云々）と言ったあとで、ファイティングファンタジーでサソリ男の（うぇっ！）とか言っちゃってるんですか？

**AHSA**　そうなっちゃいますね（笑）。でも、ちゃんとオーディションもしたんですよ。



特にロボコップいいですよ…AHSAさん。

**栗**　オーディションの時はまさかそうなるとは思わなかったでしょうね。(笑)

ヘビ女の死んだ時の声は？

**AHSA**　あれはサンプリングの連打なんです。けっこう凄いですよね。

そういえば、コブラコマンドには声のチップが載っていないんです。だから、ちょっと違っているでしょ。

**Joe**　音といえば、あのチェルノブの死んだ音はどこから？

最初は、何が起こったのだって感じでしたから。いきなり（ヴィニョニョーン）ですから。(笑)

**AHSA**　やっぱり企画書ですね。あれを見て、あとは自分で発想です。

## まさに歌うピンボール

**Joe**　HORIさん、お待たせしました。ピンボールのお話しに入りましょう。

**HORI**　まずは聴いて頂きたいですね。今回収録したのはタイムマシンとトルピードアレイなんですが、どちらも自信を持ってお送りできます。

**栗**　僕は音でピンボールに入った人間なんです、実は。最近始めたばかりなんですが、今はタイムマシンに燃えています。

**HORI**　あー、有難う御座居ます。そういう方が今回のレコードで増えてくださると、うれしいですね。

まずは、タイムマシンですね。キャッチが「歌うピンボール」。

**栗**　そーなんですよ。歌うんですよ、プレイしているとなんかある度にガコガコ、キラキラ、そして歌い叫ぶ。もう。いいですよー。（注＝既に立ち上がっている。）

**HORI**　特に、マルチがうるさいんですよね。ディップでソフトに出来るのですが、やはりハードにガンガンやって頂きたい。

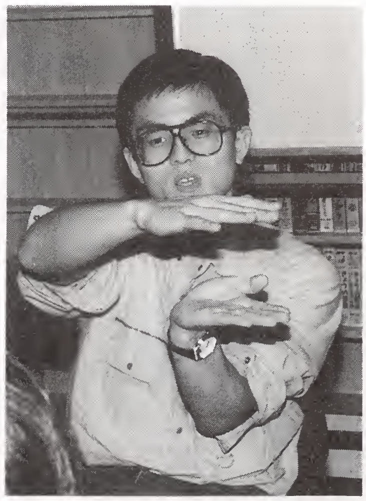
そしてトルピードアレイ。このピンボールはあまり出廻っていないんです。

**Joe**　あのゲームの絵はいいですね。私は東京池袋のロサで見ました。

**HORI**　とにかくピンボールの曲の良さを認識して頂きたいです。こう言ってはなんですが、日本のピンボールの音はアメリカのそれよりもレベルが高いですし、なんといっても完全ステレオなんです。

**Joe**　完全ステレオ!!

**HORI**　そうです。本来ならヘッドホンジャックをピンボールの筐体に取り付けたいぐらいなんです。



ピンボール一筋HORIさん。

**山河**　でも、ちょっと無理があるんじゃないですか？

**HORI**　そうなんですよね。昔、タイトーさんがやってらっしゃったと思うんですけど…。実際、コストの問題もさることながら、設計上の問題も多々ありますね。なんといってもプレイしずらい。
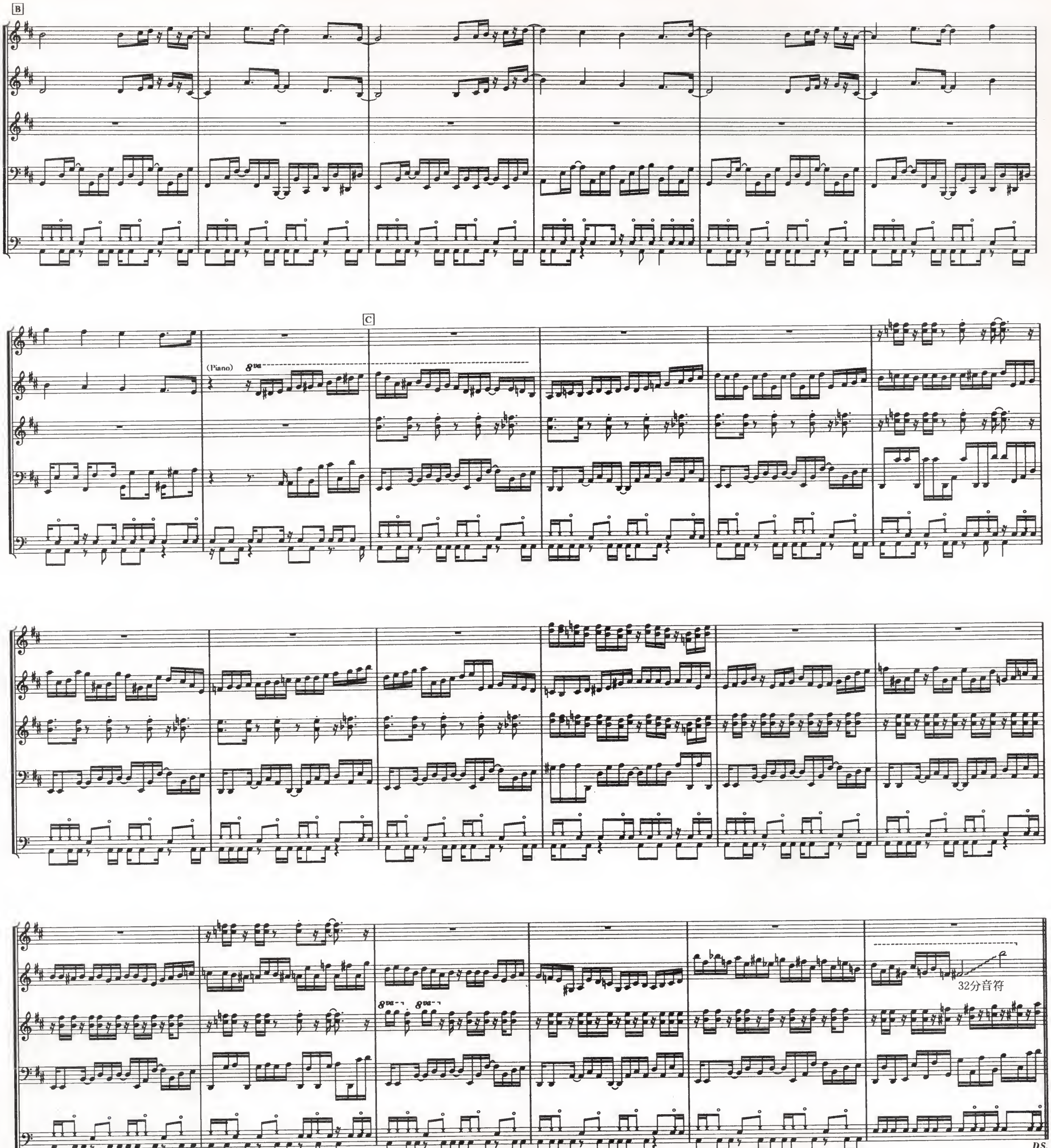
**山河**　そうなんですよ。ピンボールやりながらヘッドホンをする。これ、かなりつらいですね。

**栗**　ところでピンボールの音楽って、ピンボールが大好きな人が作っている様な感じがしますね。

**HORI**　私もそう思います。凄く楽しんでいる感じがしますね。なんともマニアニックな感じです。

ということで、サイトロンから6月21日にリリースされたゲームサウンド・デコは聴いたかな？

個人的に特に勧めたいのはスタジアムヒーロー、ファイティングファンタジー、タイムマシン、この3つ。この3つをチェックしておかなければ、VGMファンとしては悲しいモノがあるぞ。聴くべし聴くべし。







入ってるし、欲しかった人にはGOODですね。
　アーケードゲーム6タイトルで全68曲！時間にして約70分。こりゃもうCDの限界時間に近いものがありますね。
　価格は税込み定価でCDは2,843円、カセットは2,369円です。待ち遠しい！
　さて話は変わって、コナミより出ている情報誌「遊びバージョンアップフォーラム DS▶3」の創刊第2号が出ました。
　今回の特集は〝おもちゃショーは夢の世界〟です。その他の見どころは、特別企画の「ゲーム雑誌逆クロスレビュー！」という過激なページだ。
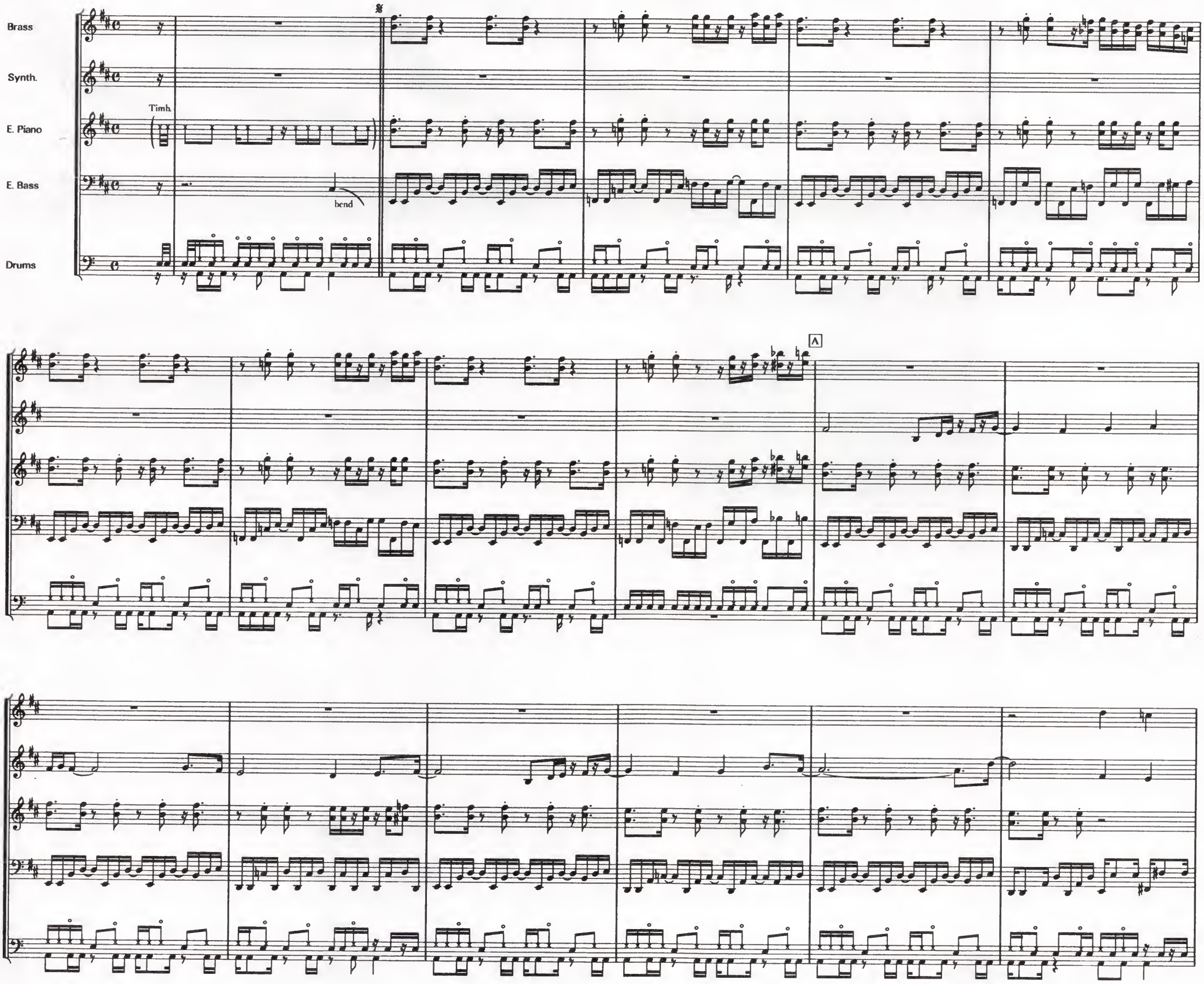





# We Love VGM!（ビデオゲームミュージック） PART 2

# HOT CHASE
## *It's a Hard Way In The Suburbs*

©コナミ




## コナミから ホットチェイスの 楽譜プレゼント!!

今号はドライブゲーム特集ということで、最近人気のあるゲームを載せたけど、コナミの方からもうひとつ、楽譜のプレゼントがあります。曲目は「HOT CHASE」のSTAGE 1の曲「It's a Hard Way In The Suburbs」です。もうこの曲は、コナミレーベル第1弾の中に含まれているもの。ノリがいいから好きな人も多いのでは。

お待たせ！ コナミレーベル第2弾「コナミゲームミュージック コレクションVol. 0」が7月21日にON SALE！ 曲目はフラックアタック（全11曲）リングの王者（全4曲）クレイジーコップ（全14曲）シティーボンバー（全11曲）餓流禍（全12曲）ハードパンチャー（全16曲）。今まで収録されなかったものも

## スタンダードタイプも出始めたし、ビシッと攻略！
## これで栄光のウイニングランを見よう!!

# ウイニングラン



ずるずる　攻略協力RAN

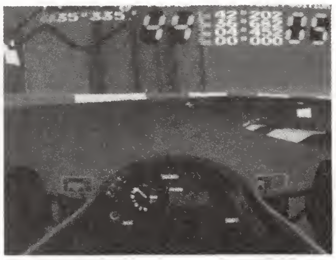
## 予備予選

### 今までのドライブゲームとはひと味違う

実際にプレーをした方ならおわかりだと思うけど、まだご存知ない方々へ。

ひと味違うところはギアシフトの段数が複数あって（イージーは3速、テクニカルは5速）それにバックもできること。さらに逆走ができてしまうことだ（進行方向が逆の）。

逆走については、特にプレーの中でそう使うものでないので詳しくは書きませんが、遊びの要素が強いということだけ知っておいて下さい。



バンクカーブ。スピンするぞ。

複数段のシフトは、ゲーム自体を面白くしている反面、難しくもしています。

このシステムは、車の免許を持っている人なら比較早くマスターできると思います。

細かいところに触れると、

## 気分はF1ドライバー

まず自車の位置を中心にして、自分の行きたい方向へ車を進めることができる点（これは難しくする要因）。

スリップストリームが使えること（これは、前を走っている車の後ろについて、空気抵抗を減らしてスピードを稼ぐテクニック）。




路面とタイヤとの抵抗が計算されているので、グリップ力もタイムに影響してくること。登り坂を走るとスピードが落ちること（シフトダウンをしてトルクを回復させなければならない）。

これはもう実車と変わらない！

プレーをして頂くと解るのですが、とにかく車が真っすぐ走ってくれないのだ。ステアリングの反応がかなりシビアで、コーナーですぐスピンをしてしまう。

この辺の難しさで、このゲームから手を引いてしまう人もけっこういたと思う。

というのは、今までドライブゲームでは、ゲームマシンの方に色々と手助けしてもらっていたので、すぐ上達してしまった、ということ。

やはり、ゲームがリアルになれば操作するのも難しくなるのだから、ここはひとつ本物のドライバーになったつもりでやって頂きたい。

まず「ウイニングラン」の攻略は、『自分はレーサーだ!!』と思い込むことから始まる。



（大ゲサかな？）

### スーパーテクニック「壁ターン」の出現！

リアルといってもやはりゲームであった！　なんと壁に激突してコーナーを曲がるテクニックが存在したのです。



現在では、イージー、テクニカルともあるのですが、先に出てきたのがテクニカルの方。やるのは、あのヘアピンである!!

パターンとしては、いくつかあるので全部は説明できませんが、基本的には、普通に曲がる場合は150～170km/hで曲がるところを230km/hオーバー、超運がいいと260～280km/hで曲れる。（テクニカルの場合）

これによってタイムが2秒近く縮まったのです。

「壁ターン」は後半で詳しくやりますでよろしく。

「壁ターン」が広まり始めたのは4月ごろ。しかしその2カ月以上前のロケテストの時に実はあったのです。その時点では、壁に激突しても現在のように急激な減速はなかったので、初心者でもけっこう速く走れたのです。で、こりゃいかんということでナムコの開発の方々は手直しをしたというわけ。

「壁ターン」の成功には、スーパープレイヤーの血のにじむような努力があったのです。（これ、ほんとです。）

### えぇーっ本当？本物のレースにもあった「壁ターン」

なんと「壁ターン」は、実際のレース「F-1」でもあったのです（けど予選だった）。

それは、昨年のF-1シリーズ戦の中の、アメリカのデトロイトで行われたレースでした。マシンはレイトン・ハウス・マーチで、ドライバーはイワン・カペリ。F-1が好きな人なら知ってるはずです。

で、そのカペリが予選で、

速いタイムを出すためにきついカーブで「壁ターン」にトライしたそうです。

結果的には、予選通過できるタイムを出したんですが、クラッシュしてしまい、足をケガして本選にはでられなかったそうです。ちなみに、ケガの原因は「壁ターン」ではないそうです。

いやーそれにしても、まさか本物にもあったとは思いもしませんでしたね。

## イージーとテクニカルの違いは

さて、この2つの違いはシフト数の違いだけではない。最高速度が違うし（310km/hと350km/h）周回数が違うし（出荷時の状態で3周と4周）出走台数も違う（8台と16台）。


ヘアピン。難しい！




# ポールポジションを狙え

これは、F1とF3000の違いはありますね。違いを知らずに、イージーで速く走れれば、テクニカルも大丈夫だろう、というのは大間違い。F1というくらいなのだから、もう大変！ 予選完走すら危ういぞ！

あまく見てるとお財布が軽くなるから気をつけてね。

## まずは予選から最後尾にならないために

「イージー」

全般的に言えることは、ステアリングの切り具合がポイント。目いっぱい切るところが多いのです。

まずは予選完走から。完走ができるようになったら、タイムを縮めよう。50秒台を目標に、最終的には45秒台を！ 45秒が切れれば楽々ポールポジションがとれます。

速く走るためには、走行するラインを作ることから始まる。走るラインが良ければ速くなるし、そのラインで周回を重ねなければならないのです。

ラインが必要なのは、やはりコーナー。各コーナーのラインを図にしながら説明しますので、参考にして下さい。

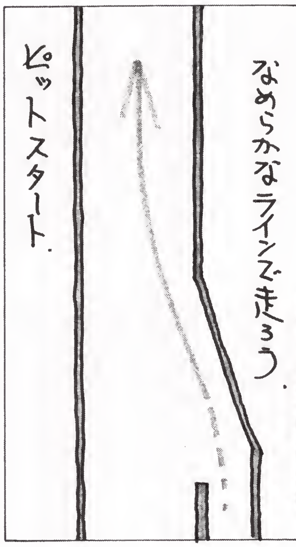
●ピットスタート

予選スタートはピットから行う。

スタートする前にもうアクセルを全開に踏んで準備。シグナルが青になったらGO！

シフトアップするのだけどもちろん1速から。

スピードメーターを見ながら図のようなラインを走る。2速にするのは120km/hを越えたら。次は3速だが、今度はタコメーターを見る。レッドゾーンに入る前にシフトアップ。これでシフトアップは終了だ。

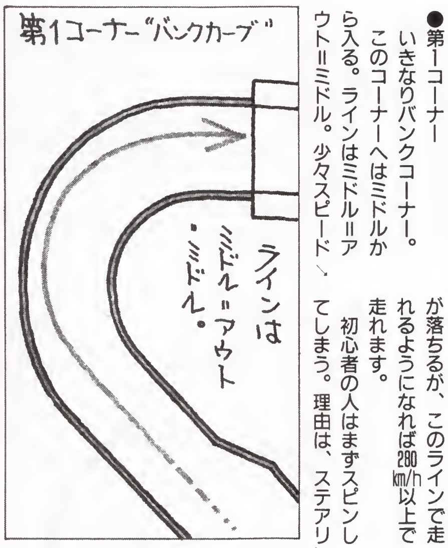



●第1コーナー

いきなりバンクコーナー。このコーナーへはミドルから入る。ラインはミドル＝アウト＝ミドル。少々スピードが落ちるが、このラインで走れるようになれば280km/h以上で走れます。

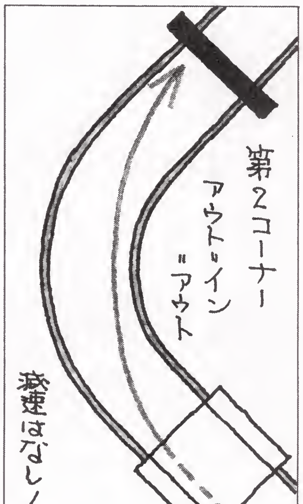
初心者の人はまずスピンしてしまう。理由は、ステアリングを切り過ぎてしまうため。

スピンは上手い人でも時々するのですから、あまり心配しないように！ タイヤがならなくなれば、かなり上達したと思って間違いありません。




●第2コーナー

第1コーナーを抜けたらアウト側（左寄り）により準備する。地下トンネルを出たら、次のラインを走る。アウト＝イン＝アウト。かなりステアリングを切らないとインへ入れないので注意。思いきってやろう。




●ナムコブリッジ

第2コーナーの後、登り坂へ。登り始めるとき280km/h以上であれば3速のままいく。220km/hを切るようだったら2速へシフトダウンをしてトルクをつけてのぼる。

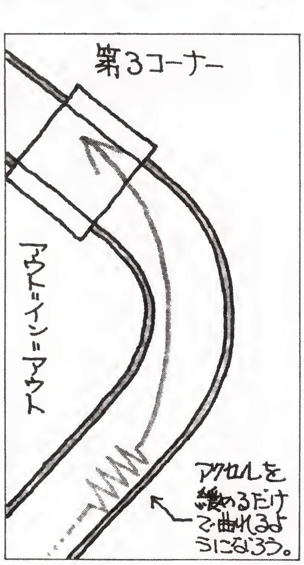
●第3コーナー

さて高速コーナーの中で一番難しいところ。マスターできないと、いつまでもスピン、よくてコースアウトです。

準備として、ラインはアウト＝イン＝アウト。アウトからインへ入る前に3速へ落とす。ステアリングは全開に切る。でないとインへつけない。インからアウトへいく途中でシフトアップ。

このやり方ができるようになったら、アクセルワークのみで曲がれるようにしよう。

アクセルを暖めて減速をしてインへ飛び込む。少しずつ離す時間を短くしてタイムを縮めよう。



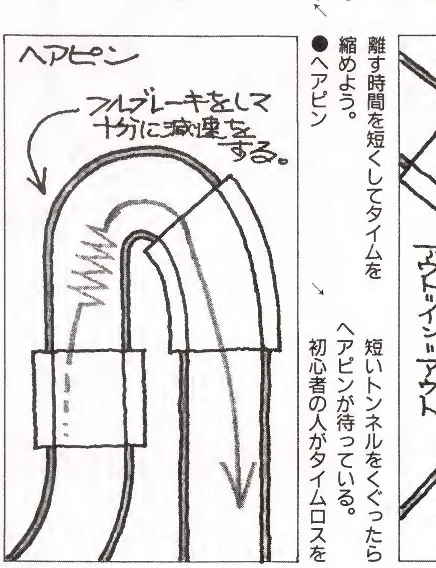

●ヘアピン

短いトンネルをくぐったらヘアピンが待っている。初心者の人がタイムロスをする大部分がココ！ ここのミスを減らすことで、1周50秒かかっていたのが47秒ぐらいで走れるようになります。（全体でレベルアップをすればもっと縮まりますよ）。

ラインはアウト＝イン＝アウト。感じとしては、スローイン・ファーストアウトです。

やり方は、アウト側からインへ真っすぐ突っ込む。曲がる少し前でフルブレーキ。と同時に、2速へシフトダウン。

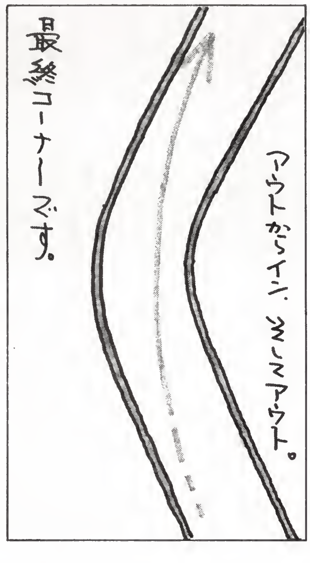
最初はスピードメーターを見ることができないけど、スピードは150km/hぐらい。そしてステアリングを思いっきり切ってイン側の壁にへばりつくように加速しながらアウトへ



ふくらみ、立ち上がっていく。
慣れるまでは1速まで落として曲ること。100km/hまで落とせば楽に曲がれます。
ポイントは減速です。

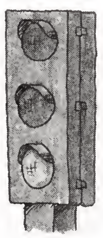
●最終コーナー

さて最後のコーナー。ここはいかに直線的に走るかで決まる。スピードメーターに注意して、減速しないように走ることを頭に入れておく。
ラインはアウト=イン=アウト。280km/h以上で走ればOKです。




どうでしょう。基本的にはこんな感じ。指定したラインで走れれば44秒はでるはず。
時々、走って敵車がでてきますが、その場合は無理せず、直線で抜いていく。
カーブではクラッシュしがちなので、抜かないこと。
やはり目標はポールポジション! 8位スタートでも優勝は狙えるけど7台をパスするのは大変。(でも面白い、見てる人達も楽しめる。)余裕ができてきたら色々と試してみて下さい。

## ポールポジションをとるのは難しいぞお!



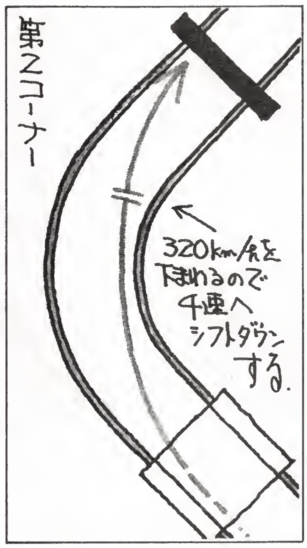
「テクニカル」
さて、本選に出れるのは16台。君がこの中に入らなければ本選で走ることができない。しっかりやるぞ。
まず1周するのが大変。テクニカルのマシンを思うように操れるようにならないと、スタート順位は上がらない。
最初の数回、数十回はとにかく、ステアリングの特性とブレーキの特性、5速ギアへの対応、そして各コーナーの曲がり具合を覚えることから始める。
ひと通り前記のことがマスターできたら、次へ。

●ピットスタート

イージーとはまったく違う特性をもったマシンなので、上手くなっても、やりスタートの時は緊張します。
シフトは1速にセット。そしてシグナルが青になったらGO! 2速へは120km/hになったらする。3速以降はタコメーターとにらめっこして、レッドゾーンに入る前にシフトアップ。ピットを出たらコースの中心を走ろう。
最初のうちはタコメーターが見れないけど、ステアリング操作が身につけば余裕もでてくるので、それまではカンでシフトアップしよう。

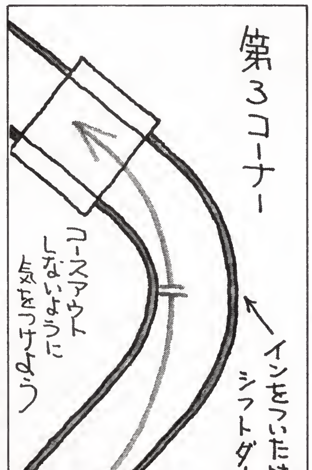
●第1コーナー

コーナーに入る前にもうスピードは330km/h以上。無理にハンドルを切れば即スピン。早くステアリング操作に慣れなければならない。
さて、走行ラインであるが、ミドル=アウト=ミドル。
イージーではほとんど考えなかったことがテクニカルでは起こる。それはシフト操作。失敗したからでなく、スピードを維持するため。タイムアップするための重要なテクである。
ミドルから入って、バンクを少し登って、アウトへいくときスピードメーターに注目。320km/hを下まわり、ヘタをすると300km/hまでいってしまう。
これを防ぐために、4速へシフトダウン。そうすると315km/h以下に(ラインどおりに走れば)落ちることはありません。上手くなると320km/hを維持できます。
コーナーを抜け、地下トンネルの直線へ出たら、5速へシフトアップ。




●第2コーナー

地下トンネルで350km/hまで加速され、少し登って340km/h。この速度で、第2コーナーへ追っ込む。が、しかし…。
最初はやはり、誰でもスピンをします。スピンをしないようにするために、十分にスピード落として追い込む。
初めは5速から3速へ落とし、アクセルを緩めて走る。
これができるようになったら4速で、そして5速でいけるように。最後に、アクセルを緩めずにいけるようにしよう。目標は320km/h以上。けっこうきついぞ!



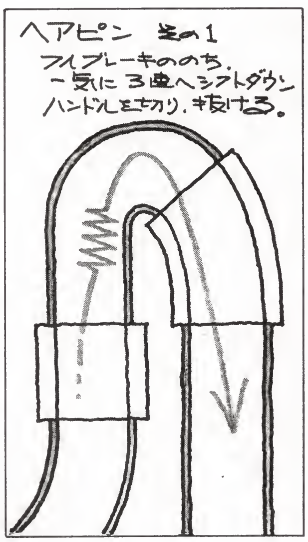

さて、ラインはアウト=イン=アウト。かなり回数をこなさないと上手くインへつけない。ハンドルを切りすぎるとタイヤがなるので、最終的には、ならないようにしたいです。
ポイントとしては、決してステアリングを切り過ぎないこと。切っても80度ぐらいでしょう。

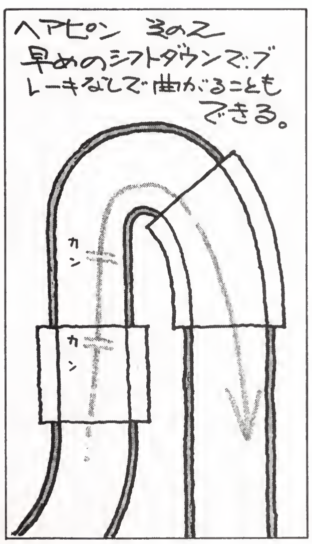
●ナムコブリッジ

さて登り坂。5速でいくと300km/hを下まわるので、やはりここもシフトダウンして4速で登ることになる。すると315km/h以上で登れる。
シフトダウンのタイミングはスピードメーターを見て、320km/hを下まわる時。遅れると、310km/hを下まわるので気をつけて下さい。
ブリッジを抜け、下り坂になる瞬間、シフトアップ、5速にする。このあたりで少しずつ右側に寄っていって、次の準備をする。

●第3コーナー

さて問題の高速コーナー。
最初はゆっくり曲がることから始める。
まずは、シフトダウンして3速で、そして軽くアクセルを緩めて追い込む。抜けるまで3速で、直線へ出たらシフトアップをする。危ない(コースアウト)と思ったら、アクセルを緩める。
唯一の左へのカーブなので慣れるまで時間がかかるが、上手い人でも時々事故るので心配しないように!




で、少しずつスピードを上げていく。3速から4速へ。5速ではちょっと無理なのでシフトは4速まで。あとはブレーキングからアクセルワークだけにできるようにする。
4速で、ポーンとアクセルを緩めるだけで曲がれるようになればバッチリです。
ラインはアウト=イン=ミドル。最後はアウトでもいいのですが、コースアウトしやすいので、ミドルへ。
ここもやはりハンドルを切りすぎるとスピンするので、最初はゆっくり走って、ハンドルをどのくらい切れば曲がれるのかを知ること。
そのうち、ここのカーブは速く走る為に片手で操作しなければならなくなります。
抜けるスピードは最初は270km/hぐらいから、そして少しずつ上げていき、300km/hで曲がれるようになればOKです。
ポイントとして、危うくなったらアクセルを緩めます。

●ヘアピン

まずラインから。アウトからインへ追っ込み、インにくっつきながら少しずつアウトにふくらみ、立ち上がっていくという感じ。

その他のテクニックは、まずブレーキング。ヘアピンに来るちょっと前でフルブレーキング。自分が思っているブレーキングポイントより早めにする方が安全。遅れると壁にぶつかり、大きくタイムロスをしてしまう。

スピードを落としたら、すぐにはアクセルを踏み込まずに、緩く踏んでステアリング操作をする。ステアリングは全開に切る。そして車の方向がコーナー出口に向いたらアクセルオン! 爆発的な加速で抜けていく。あとはシフト操作。フルブレーキした時に、3速へ一気にシフトダウン。曲がり切ったら、タコメーターを見ながらシフトアップ。

とりあえず、他のコーナーが出来上がっていく中、最後に残るのがココ。ここでクラッシュする理由は、多くが減速しきれていない点である。

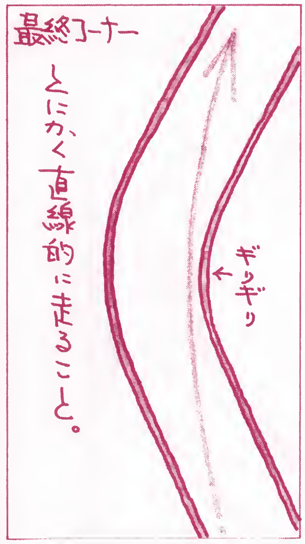
何回やってもクラッシュする人は、もっとスピードを落とすこと。ハンドルも思いっきり切るというのも忘れないこと。

●最終コーナー

海沿いのストレートで5速まで上げ、340km/hでここへ来る。ラインはアウト=イン=アウト。目いっぱいアウト側にいて、インへ追っ込む。イン側の壁がグワーと近ずいてくるぐらいまで。

曲がり始めるタイミングが最初はわからないために、コーナーが来てからハンドルを切るため、アウト側の壁に接触する。これを避けるために、早目に曲がり始める。慣れるまではアクセルを緩めて曲がること。あくまでも事故らずに走るのが大切。320km/hでいければOK。

そしてストレートへ。




## ポールポジションをとるには!

やはり事故らないこと。

それまではゆっくりと走り、各コーナーの性質を身体に覚えさせていく。そして、少しずつスピードを上げていくのである。

最初は誰でもビリになる。

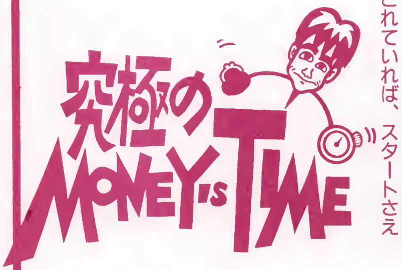
1つずつテクニックをマスターしていくうちに、1つずつ順位が上がっていくと思います。

イージーでは、3位あたりから苦しくなり、テクニカルでは4位以上へなるのが大変。でも優勝はできなくないので大丈夫。

とにかくミスを減らすことがポールポジションへの道である。

# 本選

## ついに本選だあ! これで優勝しよう




「イージー」

さて、ポールポジションをとれていれば、スタートさえ失敗しなければ、予選で説明した走行ラインを走ることができれば楽勝。あとは周回遅れの車のラップの仕方ですので、問題はないと思います。

## 優勝はオレだ!

基本的には、予選のラインで走ればいいので、特に必要な点だけに注目していきます。

まずは最前列に出れなかった時のスタートの仕方から。

●3位以降スタート

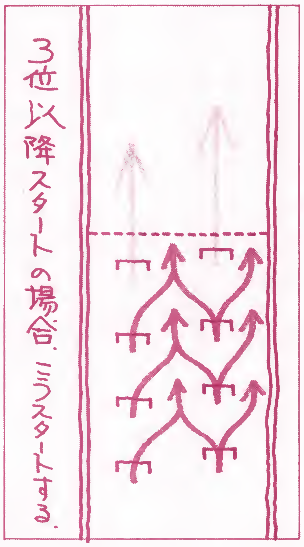
さて、前にいる車を全て抜かないと、当然優勝できません。で、スタートダッシュを利用していく方法で、順位を上げます。前の車の抜き方は図のような感じになります。

当然、敵車も動くわけですから、車間が狭くなったりもしますので、ぶつかることに注意して下さい。

●敵車の抜き方

抜く場所はメインストレート、第1コーナー、第2コーナー、ヘアピンです。他の場所ではちょっときついので避けて下さい。

ストレートではスリップストリームを使って加速して抜く。あまりねばるとぶつかるので、気をつけて下さい。

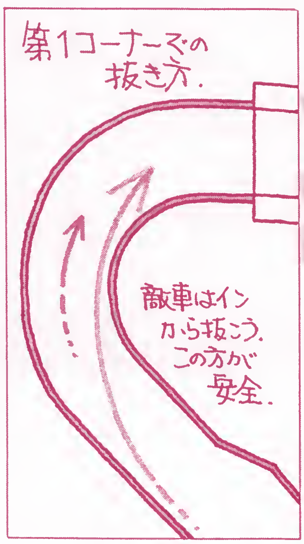



コーナーでは、アウトからインへ思いっきり追っ込む。敵車を外側へ押し出す感じで曲がる。

敵車は比較的コースのミドルを走っているので、できる技です。

書ける範囲ではこのくらいです。あとはいかに減速しないで周回を重ねるかです。

この走りで出せるタイムは2分21秒後半。さて君に出せるかな。




## これがF-1か! これでウイニングランを見よう

「テクニカル」

いよいよです。栄光のウイニングランを見るために、がんばろう。

イージーと同じように、基本的には予選と同じラインを走ればよい。

ということなので、ここでも違う点だけに触れます。

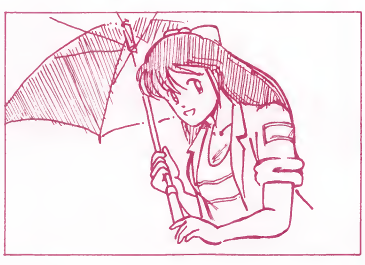
●スタート

ポールポジションか、2位の場合から。

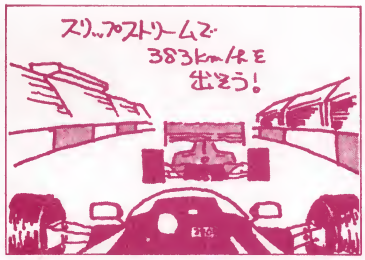
スタートして第1コーナーへ来る途中、2~3台に抜かれる。これは敵車の方が加速がいいのであきらめるしかないのです。まあ、4周あるわけですから、1周で1台ずつぐらいのペースで行けばGOODです。

さて問題は3位以降。6位スタートまでできる力があれば、1周で2台ずつ抜けるので、そんなに心配はいりません。が、ミスは許されなくなります。クラッシュなんて論外ですね。

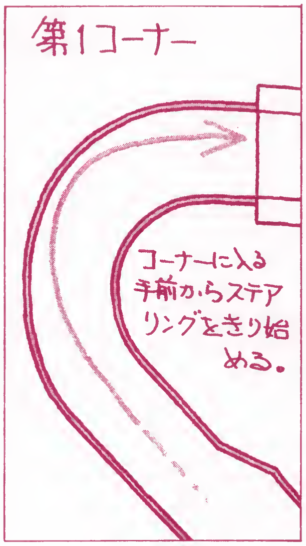
7~10位になることが多い人は、優勝狙うよりは4位ぐらいになれるように努力する方が大事です。



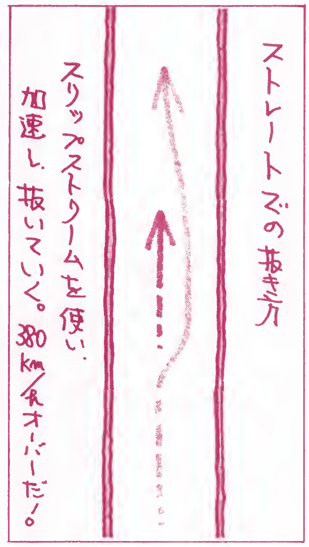
●敵車の抜き方
イージーとかわらないのですが、操作がシビアになっているので、ちょっと無理をするとスピンするので注意。
変わる点は、スリップストリームに入ると、380km/hまでスピードがでるという点。
ストレートでスピードを稼ぐのも、次の敵車に追いつくために必要なテクです。
コーナー、特に第1コーナー。380km/hでくる時はアウト=イン=アウト。敵車はミドルを走っているので、このラインがよい。




●2周目以降の第1コーナー
2周目以降はスピードを生かすために、別のラインを走る。バンクを使うのである。




ラインはミドル=アウト=ミドル。これで、325km/hを下まわらなくなったらOK。
順位が悪いスタートだとバトルになるので、バトルのテクも身につけないとね。



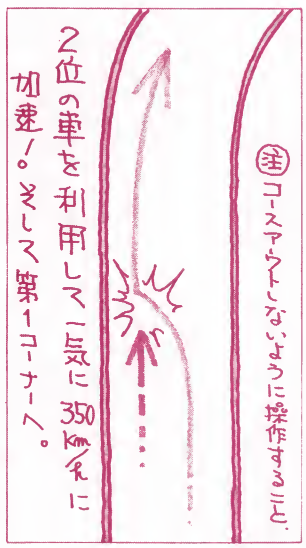

本選はこのぐらいです。

## めざせ天下一！タイムアタックだ!!

ここまできたらやらにゃー。テクニカルの2分20秒台を出すこと。これでこそこのゲームを極めたと言える。そこででてくるのが「壁ターン」これを使って一気にタイムアップ！
前に書いたパターンでは、2分22秒後半あたりまでは努力で出ると思います。
さてさらに2秒縮めるわけですが、2秒のうち1秒は第1コーナーと第3コーナーとスタート、残りの1秒をヘアピンで「壁ターン」で縮める。

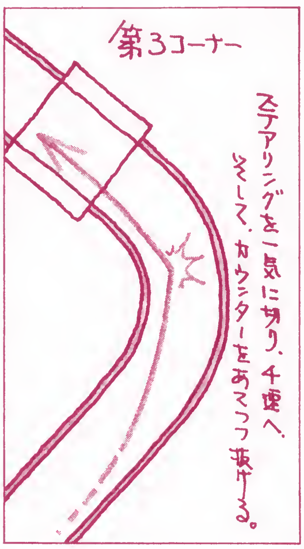
●スタート
当然1位スタート。スタートしたら真っすぐ進む。シフトアップしていき5速になったら2位の車の前へ急に出て、後ろからおされる。すると350km/hオーバーになる。これで0.1秒は縮まる。

●第1コーナー
2周目以降のパターンではあるが、ラインより。

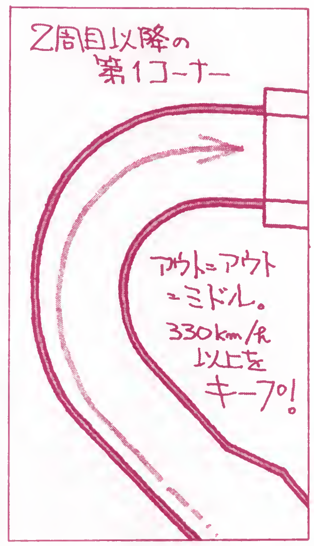



アウト=アウト=ミドル。コーナーに入ってからハンドルを切り出しては遅い。コーナー中間へ来たらミドルへ。少し下るので、2~3km/hスピードがあがる。速いと334km/hがでます。

●第3コーナー
ラインはアウト=イン=インである。ここは普通にやっていてはコースアウトするので、特別なやり方をする。
アウトからインへ入った時ステアリングを一気に切って、すぐカウンターをあててインをキープする。一気に切った瞬間、シフトダウン。4速へする。短いトンネルの中で5速にして抜ける。
感じとしては、テールを流して車の進行方向をヘアピンに向け、抜けていく。車が左右にあばれるので、身体と神経を連動させて対応しよう。

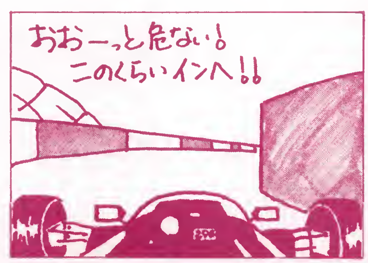



●最終コーナー
ここもタイムアタックでは少なからずポイントとなる。インの壁がライバルとなる。図のようになるくらいインをせめよう。ヘアピンで、「壁ターン」が成功してれば、330km/hに近いスピードで曲がれるはず。ここを抜ければ直線。366km/hまで引っぱろう！



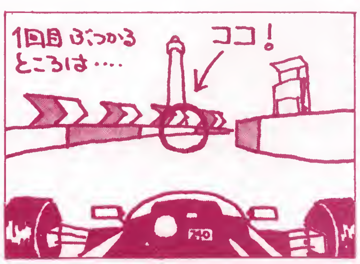


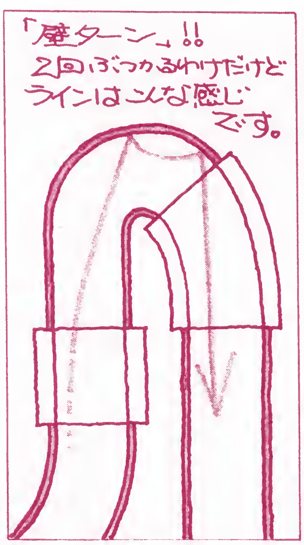





## これ究極テク「壁ターン」

さて、ついにこれである。私のパターンで説明しますが、別にも速い壁ターンが存在(ぶつかる位置が違うとか)します。
ラインは図のような感じになります。2回激突します。
さてやり方です。短いトンネルで左に寄っておいて、ヘアピン手前でインへ真っすぐ追っ込みます。
1回目のぶつかる所は決まってますので、そこへぶつかりにいきます。(図参照)
ぶつかる瞬間シフトを4速にし、ステアリングを右へ45度ぐらいにする。
ガンガンと2回目の激突のあと即ステアリングをもどし、ヘアピンを抜ける。
これが「壁ターン」だ。



スピードは240km/h弱。これを4回やらなくてはならないのだから大変。

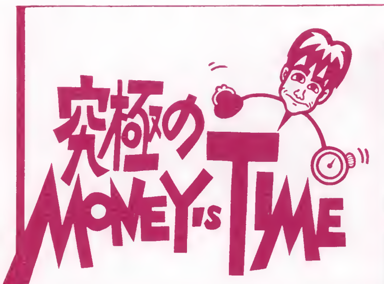
完璧に4回連続成功するというのは、上手い人でも20～30回に1回でしょう。すぐにはマスターできないのが、このテクの欠点でもある。

早くモノにするには見るのが一番。そうそう、あとでいいことがあるので、最後まで読むように！

失敗した時の対処の仕方は3回ぶつかったときは3速まで落とし、もっとぶつかったときは2速まで落として、すぐ立ち直ること。

●タイムは？

さてタイムであるが、1周目は34秒500以下、2周目以降は37秒500以下が目標。1周目で34秒400台が出ればかなり20秒台を出しやすくなります。がんばろう！




## ナムコの「ウイニングラン」ビデオ発売！



プレー中の私とナムコの金子さん。

なんと、ナムコのゲームビデオが発売される。

大昔に、発売されて以来ですが、最近、未来忍者の実写版で復活、ゲーム版は久しぶり。それも「ウイニングラン」

内容は予選から本選へ、タイムトライアルあり、そして逆走あり、面白いオマケありです。

時間は20分。でも、やれることは全てやったという感じ。

ちなみにプレイヤーは私。もっと速い人のプレーがよかったのですが、努力してなんとかやりました。

撮影は5月23日。サイトロンの方々、ナムコの方々、収録組と、いつものビデオ録りとは変わった感じ。

午後1時半スタート。タイムトライアルに失敗したら即別のものを録るという感じですすみ、終わったのは6時過ぎ。つかれました。

とりあえずみなさんが納得いくプレイになったと思います。（大丈夫かなあ。）

さて発売7月21日。ポニーキャニオンから。期待してて下さい。（ずるずる）



| POS | NAME | TOTAL TIME |
|---|---|---|
| 1 | ZUR | 2'20"873 |
| 2 | A·S | 2'26"105 |
| 3 | A·P | 2'26"475 |
| 4 | Q·B | 2'26"836 |
| 5 | T·B | 2'27"281 |
| 6 | M·A | 2'27"597 |
| 7 | N·P | 2'27"828 |
| 8 | A·N | 2'27"837 |
| 9 | D·W | 2'28"014 |
| 10 | I·C | 2'28"166 |

こんなんでましたけど。



細かい打ち合わせをしながら収録。

## 攻略にあたって協力して下さったRAN氏に感謝

私自身、RAN氏との出会い（編集部へRAN氏が訪れた際）がなかったら、ここまでウイニングランをやることはなかったと思います。

ウイニングランがこれほど奥の深いものとは知りませんでした。

特にRAN氏には「壁ターン」について詳しく教えて頂きました。

どうもありがとうございました。

# 7分台への道、全面攻略!
# えーんど　開発者インタビュー㊙話

ヴァイオ　究極の MONEY is TIME

# ターボアウトラン

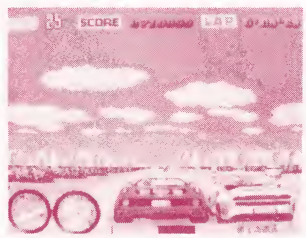


**ドーピングをして筋肉を付けろ!**
**マニュアルの道はそんなに甘くはない。**
**……甘い…かな?**

## 最速の英雄伝説
### —Turbo Out Runのストーリー—

**今まで明かされることの無かった事実が今ここに…。**

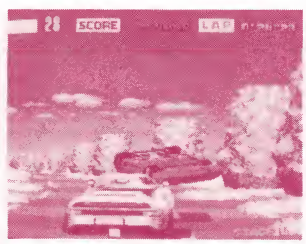
ヨーロッパ最速と言われる赤いオープンカーの伝説。それは彼の住むアメリカにも届いていた。


私も美人を乗せて走ってみたい…。

「いつか俺もアメリカ最速と言われ、ミスユニバースのような美人を乗せて走ってみたいぜ…」

そう思いつつ走る彼の自慢は、銀色に輝くオープンカー。最高速300㎞/h以上のモンスターマシンだ。彼の名前はボブ。ちょっと太いが気は優しくて力持ち、スタンハンセンに似たい男だと彼は思っている。しかし彼女のいないボブは今日も1人寂しいドライブだ。その時ミラーが光った。パッシングだ。加速しようとした瞬間、その車はターボ音とともにボブの車を抜き去った。その車は赤い最新型のオープンカー。たしかエンジンはV8のツインターボだっただろうか。

それにしても速い。ボブの頭にヨーロッパの伝説がよぎった。

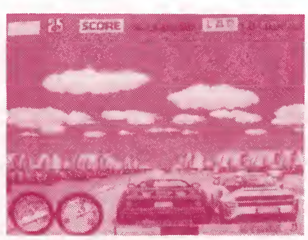

これがポルシェ959だ。

「冗談じゃない。アメリカで伝説になるのは俺だ!」

そう思いアクセルを踏むボブだが、2台の車の距離は離れていくだけだった。

日が暮れて部屋に帰ったボブは、マクドナル○のハンバーガーをやけ食いしながら、赤いオープンカーへの挑戦を決意するのだった。彼は怒りに燃えていた。負けた事にではない。それは赤いオープンカーが、金髪美人を乗せていた事にである。彼の車を抜いた時に振り向いた助手席の女は、まぎれもなく彼の好みだったのだ。(世間では、ただの嫉妬とも言う。)




あの金髪美人は俺だけのもの。

このままでは勝てない。彼はエンジンをパワーUPし、足回りも強化した。ついでにブルーワー○ーで、自分の体も鍛えた。

そしてついに勝負の時が来た。NEW YORKからLOS ANGELESまでのアメリカ横断レースが始まったのである。

## ターボアウトラン攻略マニュアル編

はっきり言って以前攻略したオートマと、今回攻略するマニュアルとの違いと言えば、ギアガチャが出来るということです。

このギアガチャについては賛否両論があると思いますが、とりあえずサクサクッと攻略していきましょう。(なんて説得力がないんだ…)

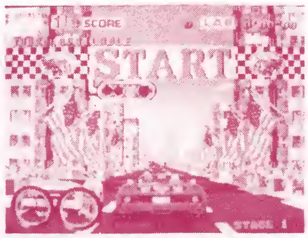
### 基本テク1・2・3

面の攻略に入る前に、ちょっとしたテクニック等を3つ…。

1つ目は高速スタートです。これはオートマでも出来るのですが、マニュアルの方が楽に出来ます。やり方はエンジンの回転数を50より少し上に上げておき(この時、ギアはLOWに入れておくこと)スタートと同時にアクセルを踏み、それと同時にギアをHI、LOWと素早くやります。エンジンの回転数がレットゾーンまで振り切れれば成功です。みるみるうちにスピードメーターの針が200kmまであがるでしょう。そうしたらギアをHIに戻して下さい。

もし、うまく出来なかったら、ギアガチャを多めにやれば、ほぼ間違いなく成功しているでしょう。それでもだめな人は、アクセルを踏むのが遅すぎるのだと思います。

チェックポイント後のスタートならば、ギアをHIに入れたまま先程のやり方でアクセルとターボを使えば、バッチリ決まります。



タイミングは体で覚えてね。

2つ目は、路肩に乗り上げること(煙出し)です。しかし、ターボアウトランでは、アウトランのように、路肩ばかりを走るというようなことは出来ません。

なぜかと言うと、路肩に車体の半分以上入ってハンドルを切ると、すぐにスピンしてしまうからです。だからあまり使えないのですが、それでも使える所は何個所かあります。

やり方は車体の半分を路肩に乗り上げさせて、ガチャガチャとやるのですが、この時、ただガチャガチャと速くやるのではなく、ガチャと1回1回ゆっくりやります。その時、LOWにギアを入れる時間をなるべく短くすれば、決まりやすくなります。今回の煙は、前回よりも短く、5秒間程度しかもちません。



やはり、これがなくっちゃーね。

3つ目はギアガチャです。これはもう何も言うことがありません。カーブに来たらギアガチャをして、イン側をついて走って下さい。コツと言えば手をケイレンさせて、なるべく速くギアガチャをするということです。

ギアガチャをすると煙と火花?が出て、タイヤのグリップの性能があがったり、障害物にぶつかっても、スピードが落ちなくなります。

とまあ、テクニックとしてはこの3つ程度ですが、1つ1つが重要な技なのでよく覚えておいて下さい。

それでは軽～く全面攻略といきましょうか。

### 7分台への道

#### 1面

まず、スタートではターボを使うこと。そうしたら中央にある路肩をギアガチャで乗り越えて、右側に寄る後はインベタで行く。(ドラムカン等もギアガチャでふっ飛ばして下さい。…おおこわい。)



煙を作っておいた方がいいネ。

#### 2面

2面に入る前から右側に寄っておき、路肩の観客がいなくなったらすぐに右の路肩に入り、ギアガチャをして煙を出します(時間がないので的確に…)。煙が出ない場合は、ギアガチャをしてスピードを落とさずに、なんとか次の雨抜けて下さい。もしもこの時、スピードが落ちてしまってもあきらめずに、死ぬまでギアガチャをすれば(こんなこと書いていいのかなー)、最高速までもどることがたまにあります。煙がちゃんと出た場合は、普通に走っても大丈夫です。

ミスらずにここまで来れば次のS字カーブを抜けて、じゃり道に入る頃にパトカーが来るはずなので、ここでターボを使って振り切ります。

少し行くと水たまりがある右カーブがあるので、インをついて曲り、抜けたらターボをかけて下さい。



あせらず、ゆっくりと確実に…。

#### 3面

初めての左、右カーブはな



ブレーキを踏むなんてもったいない。

さて本物はどっちでしょう? Bin




## ヴァイオの直撃質問箱

**うぉ～難しくてクリアでき～ん。**
**何を考えて作っているんだー。**
**などと言っている君。**
**これを読んで気を鎮めてくれたまえ。**
**ターボアウトラン開発者に色々質問してみたのダ!**
**普段絶対に聞けないような㊙話も入っているゾ!**

# ターボアウトラン

るべくインをついて、その後のS字カーブはギアガチャをして全速で抜けて下さい（怖くても、やってみるとけっこう楽に出来る）。

S字を抜けたら急いで左側に寄り、次の左カーブに備えます。このカーブは急なので、インを思いっきりついて、ギアガチャをして下さい。次の左カーブは普通に曲れます。

その次の左カーブは急なのですが、先程のカーブよりは楽なので、ほどほどにインをついて下さい（イン側の岩にぶつからないように）。

最後の岩のトンネルを抜けたらターボを使って下さい。

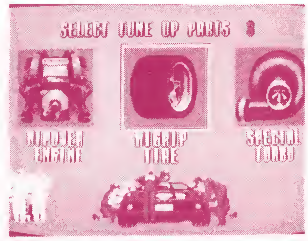
## 4面

まず、左に急カーブがあり（ここはしょうがないので、ブレーキを踏んでインをつき、カーブが終わったらターボをかける）、その後、右・左と切り返しがあります。この左カーブの時、インをつきながらギアガチャをします（ほとんど流されずに楽に曲れる）。


チェックポイントはもうすぐ。

次の右カーブも、ギアガチャをしながら曲ります（ここも前と同様）。最後の左カーブは、インの路肩にめり込み、左からギアガチャをして曲がり、立ち上がり後にすぐターボをかけて下さい。

**〈チェックポイント〉**
ハイグリップタイヤを買って下さい。（選ぶ時イロイロなことをしてみよう。）


さてはスパイか？

## 5面

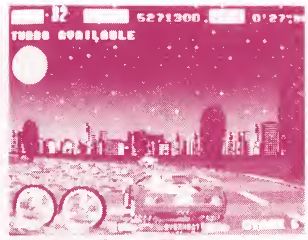
スタートは1面と同じく、ターボを使って下さい。その後ギアガチャで右側に寄ります。そうすると右の急カーブが来るので、ギアガチャをしながらインをついて曲って下さい。

この時注意したいのは、表示が出て少したってから、道が曲がり始めるということです。だから、早く曲がりすぎて、イン側の家にぶつかり、アウトまで流されてクラッシュなんてことがないようにして下さい。

その次の左の急カーブは前が見えないので、道で判断してハンドルをきって下さい。そのタイミングは、地面の起伏が、2回目のてっぺんよりちょっと過ぎた時と覚えておいて下さい。

このカーブはうまくなると、インの路肩に少し入ってギアガチャをして、全速で曲ります。でも、かなりきわどいので安全に曲がりたかったら、多少アクセルを離した方がよいでしょう。

少し行くと、また左の急カーブがあります。このカーブは前のカーブよりかなりきついので、スピードを落としてから曲って下さい。

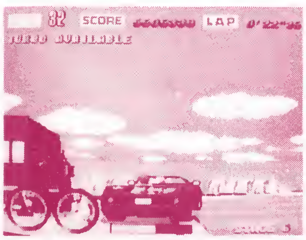

ここで手こずると時間のロス

この急カーブを早く抜けるコツといえば、カーブに入る直前にブレーキを踏み、スピードを200kmぐらいに落とし、突き出ている木にぶつからない程度にインをつきながら曲ります。そして、カーブの終わりが見えたらターボを使い、オイル路の外側を走って下さい。

## 6面

この面にはいったら、左側の道を選んで下さい。前の面を普通にクリアしていれば、大体この辺りでパトカーが来ると思うので、右側の道にギアガチャで入って下さい。慣れて来ると、これだけでパトカーをまくことが出来ます。そうしたらまっすぐに進み、また左側の道にギアガチャで入ります。

その後、左のカーブが来るのでインから入り、ギアガチャをしながら右に流されます（どうやっても流されるけど）。


ここは絶対インをつくこと。

そして右のカーブが見えたらアクセルを放し、200kmぐらいまで落とし、早めにハンドルをきって、路肩に乗りあげるくらいにインをつきます。カーブの中ごろに来たらターボを使い、オイルに足を取られて、アウトに流されながら強引に抜けます。

その次の左カーブは、ギアガチャをしながら、路肩に乗り上げて曲がります。カーブを抜けたら、左の路肩で煙を作り、中央のドラムカンをふっ飛ばして右の道に入ります。

## 7面

まず初めに、右・左・右と切り返さなくてはならない、連続カーブがあります。このカーブはずーっとギアガチャをしながら、なるべくまっすぐに通るように心がけて下さい。

ここを過ぎると障害物が置いてある道に出るので、ターボを使って下さい。その後のカーブは、ギアガチャを使って左・右・左とインを通って下さい。そうすると、また道に障害物が置いてあるので、ターボをかけて左端を通り、道が右に曲るのが見えたら、ギアガチャをしてインに入りこんで下さい。


慣れればなんでもない。

## 8面

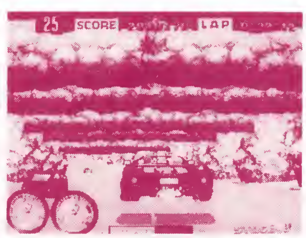
---

みなさん、ターボアウトランをやっていて、「あっ、こんなこと聞いてみたいな…。」と思うことがあるでしょう。そこで私が開発者にいろいろと質問してみました。

## ここが知りたい ズバリ聞きました

**Q1** 各面ごとに、どんな特徴を付けましたか?

**A** STAGE3のS字。初めての人は、まずクラッシュするでしょう。あと後半のトンネル、ここはターボを使って走るとすごいですよ。


うひょっ。飛びます飛びます。

STAGE7のS字の連続。POWER UPしたパーツによって、走り方が大きく変わる所です。個人的には、ハイパワーエンジンで死にそうになりながら走るのが好きです。


ハイパワーエンジンの上に…。

STAGE10の後半の切り通し。道は狭いし前は見えないしと、開発者でも、はまった人の多い所です。ここでターボを使えば、かなりのスリルが味わえます。


なんと切り通しごとき。

UP・DOWNする切り通しの道を開発者たちは、「サ・フ・ア・リの罠」（ライオンのカンバンがあるので）と呼んで恐れていました。


こんなものがあるなんて…。

STAGE14。問題のコースですねえ。このGAMEのやま場として、かなり難しくしたコースです。

おかげさまで「ド・ラ・イ・ブ・ゲ・ー・ム・史・上・に・残・る・ほ・ど・イ・ン・ケ・ン・な・コ・ー・ス」（GAMEST6月号）というお墨付までもらいまして…。


うにうに道だな。

まず右の路肩で煙を作り、初めの2回の右カーブをインにめり込んで曲ります。そうしたら左側に行き、次の左カーブをギアガチャしながらインぎりぎりから曲ります。もし、インの突っ込みが足りなくて、路肩に出ると思ったら迷わずに、ブレーキを踏んで下さい。路肩に出てスピンしてしまうより、減速した方がよっぽど少ないタイムロスで済みます。

その後にも左カーブがありますが、前のカーブと同じ要領でやって下さい。

次の左カーブは、ジャンプ台に乗らずにアウトインで曲ります。そうしたら右側の路肩で煙を出し、少しだけ右にハンドルをきって、アウトの路肩に流されながらノーブレーキで曲ります。曲ったらターボを使って下さい。

次の左カーブは、ターボ使用状態であれば、普通にギアガチャをして曲ります。(前のカーブで使っていれば別に問題はない。)



路肩パターンを使え。

その次の右カーブは、先の右カーブと同じように煙出しをして、ノーブレーキで曲って下さい。

最後の左カーブは、カーブ手前で急ブレーキをしてインをついて、すぐにターボを使います。この面は、うまくなれば27秒台でクリアすることが出来ます。

〈チェックポイント〉

スペシャルターボでも良いのですが、タイムを狙うのならば、ハイパーエンジンを選んだ方がいいでしょう。しかし、カーブは少々曲りにくくなります。

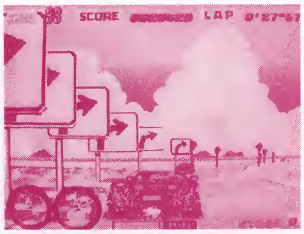
これ以降は、ハイパワーエンジンを選んだものとして、攻略していきます。

## 9面

まず、スタートでターボをかけ、すぐに左の路肩で煙を出し、右側のアウトまで流され、ターボを使って抜けます。

もし、煙が出なかった時に注意したいのは、中央の路肩を乗り越える時、あまり早めに乗り上げてしまわないこと。早く乗り上げると路肩にひっかかってしまい、おもいっきり減速してしまうということです。

その後、長い右カーブがあり、少し後に左の急カーブがあります。このカーブは絶対にイン側を通りたいので、かなり手前からブレーキを踏んで、十分に減速して曲って下さい。立ち上がり時には、ターボを使うこと。


この後の左カーブは絶対注意。

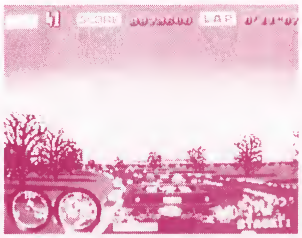
## 10面

この面は、最後に右カーブから左カーブへの切り返しが2つあります。初めの方は、左カーブがかなり急で、インにめり込んでギアガチャをしないと、ノーブレーキで曲れません(おまけに見通しが悪い)。後半のS字カーブを過ぎたらターボを使って下さい(しかし、ここのS字でトラックが出ると鬼だよーっ)。


うーん、サファリの罠。

## 11面

初めの2つのカーブは、タイミングを計ってギアガチャをしながら、ハンドルをきってインをついて下さい。そして中央分離帯は、右へ行き、分離帯の後半にある左カーブは、インに少しめり込んでギアガチャをしながら曲って下さい。


ここでトラックにぶつかると…。

その後、右・左と来て、次の右カーブは、少し減速して、ギアガチャをしながら曲ります。

最後のS字は、初めの左カーブをLOWで走り、右カーブになったらターボを使います(この時、イン側の岩にぶつからないように…)。

## 12面

まず右側の路肩で煙を作り、初めの3つの右カーブは、インベタで走ります。岩のトンネルを抜けた後のカーブは、ブレーキをコンと踏み、ギアガチャをしながらインの路肩に少し入って曲ります。


迅速かつ安全に。

こうすれば、ほとんど減速なしで抜けられます。

このカーブを過ぎたらターボを使って下さい。そうすれば、次に来る見えないカーブもかなり楽に抜けられるでしょう。後はインをついて走り、ターボが使えたら使って下さい。


この場面は…きれいだな。

〈チェックポイント〉

スペシャルターボ(これしか残っていないしね)を買って下さい。

## 13面

ターボでスタートしたら、

---



うおっ、右カーブかっ。

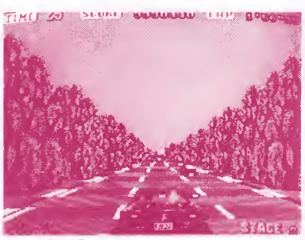


うおっ、左カーブかっ。

せめてものテクニック。後半の雪の浮いた道で、スピンを始めそうになったら、軽く逆ハンを当てましょう(ハンドルを切りすぎると反対方向にスピンします)。

**Q2** 制作上苦労した点は?

**A** 前作(Out Run)との違いをいかに出すか、これに一番苦労しました。前作のイメージが強すぎるのと、当社のパワードリフトのような新しいハードのドライブゲームも出ています。かなり過激な方向にしたのですが、方向を決める時に悩みました。


これぞ元祖。

舞台もヨーロッパからアメリカに移したのですが、普通のルートでアメリカを横断すると、景色の変化が少なくなるので、マイアミを回るルートにしました。

あとは、PLAYERがPOWER UPする事もありバランスを取るのが難しかったです。前作のファンが数多くいるわけですし、ものすごいTIMEを出す人もいましたので。結果的には、出してみたら少し難しかったかなというのが正直な所です。


アクセルとブレーキを踏むと…。

**Q3** なぜギア・ガチャを使えるようにしたのですか?

**A** コース外を走れる場所も少ないし、それほど今回は有効ではないだろうぐらいに思っていたのですが、PLAYERのTIMEを見るとそんな事ないですね。開発スタッ



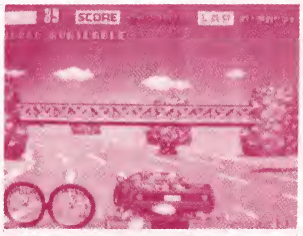
やっぱり甘かったんでしょうね。

# ターボアウトラン

ギアガチャをしながら右カーブを2回曲ります。
その後、左に4回曲ります。2回目と3回目のカーブはブレーキをかけて、ギアガチャをしながらアウトぎりぎりまで流されて、限界速度で曲ります。その後の右カーブは、イン側をギアガチャしながら曲れば問題はありません。ただこの時、イン側にトラックがいる場合は、「オラ、どけどけー」など言って、ボディアタックをせずに、涙を飲んでブレーキをかけて下さい。くやしいけど。

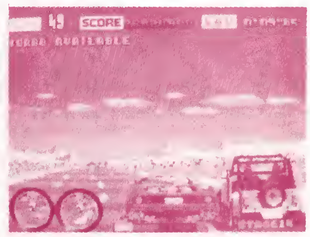

「うお〜どけ〜」

その後は全て左カーブですが、最後のカーブ以外は全てギアガチャで曲ることが出来ます。最後のカーブを抜けたら、ターボを使って下さい。


このカーブもぎりぎり曲れる。

## 14面

まず、右カーブをギアガチャでインをついて曲ります。
その後、くにゃくにゃした道があって左カーブへと続いています。ここの左カーブは絶対にインをつき、思いっきり速くギアガチャをします（あー知らない）。そうすれば、なんとか次のくにゃくにゃ道まで、ノーブレーキでつなぐことが出来ます。


ギ・ア・ガ・チャ。あと少し。

今度のくにゃくにゃ道の出口は右カーブですが、ギアガチャをしていれば楽に曲れます。
そしてまた、くにゃくにゃ道があり、出口に右カーブから左カーブへの切り返しがあります。ここのカーブを速く曲るコツは、まず右カーブのインをつき（道路に雪が積もっているので分かりにくいが、電燈の所まで道がある）、早めに減速して左側のインに寄ります。ここで減速が遅いと、すぐに右の路肩に流されてクラッシュしてしまうので注意して下さい。
左カーブを抜けたら、道の真ん中を2秒程走ってからターボを使います。あとは、くねくね道を真っすぐ走るように心がけて下さい。


できるだけ耐えてからターボ。

## 15面

入ったらすぐに左側に寄りアクセルを放し、少しずつスピードを落して距離をかせいで下さい。カーブの中程まで来たらターボを使い、アウトに流されながら強引に立ち上がります（この面に入ってからずーっとギアガチャをしている）。


アウトぎりぎりで立ち上がれ。

その後、軽い右カーブが少しあり、S字へと続きます。
S字カーブは、ギアガチャをしながら早めにハンドルを切っていけば、ノーブレーキで楽に曲れます。そしてターボ。あと、一番最後に前が見えなくて、左にちょっと曲るカーブがあるので注意して下さい。


ハンドルを左に切り過ぎるな。


こんな所で死んでは、社長だよ。

## 16面

まず、右にゆるいカーブがあり、その後、左にゆるいカーブときついカーブの2段構えがあります。ここは、ゆるいカーブを曲っていて、向こう側の背景が急になったらブレーキをかけて、またすぐにターボを使います。あとは右側の路肩にずっと乗り上げていれば楽勝です。


背景が急になる少し前にブレーキ。

## 7分台はすぐそこに

最後に…。私もまだ8分10秒ぐらいしか出していませんが、この攻略通りにミスらずに走れば、全てのチェックポイントで40秒近く余り、8分前半は出ると思います。あと、こんな事言えた柄じゃないけど、ギアガチャも程々にしましょう（しかし、このゲーム、ギアなんかよりもハンドルの方が先にイカれる）。では、一句、「トラックと、競り合いしたら、空飛んだ。」
おそまつ……。

---

フのベストタイムより、1分ぐらい早いんですから。
考えが甘かったという所でしょうか。

**Q4** 裏テクについて、何か有りますか？

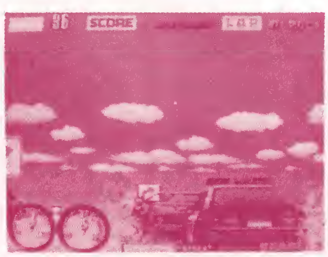
**A** 特に裏テクというものは無いつもりなんですが…。
LOWギアでパワーをかけて走ると（加速またはSPEEDを一定にする）、グリップが良くなります。
ハンドルをいっぱいに切ってブレーキを踏み、リアを流すとコーナーが回りやすくなります。
これはOut Runからあるのですが、シフトUPする時に回転数がレッドゾーン近くだったら（ホイルスピンするので）シフトUP→アクセルOFF→アクセルONでスムーズにつながります（これを一瞬にしてやる）。
前半としては、ブレーキでラインを変える。または、そのラインを保つテクニックが有効だと思います（ブレーキを軽くチョン、チョンと踏み、回転数を落とさずにスピードを調節する）。



タイミングを覚えるのが大変。

**Q5** パトカーの出現条件や、習性について教えて下さい。

**A** 出現条件は、260km/h以上のスピードといくつかの条件で出現します。いくつかの条件とは、STAGEの変わり目では出ないとか色々あるのですが、基本的に乱数的なものです。
習性は、PLAYERのスピードが160km/h以下になるまで、スピードを加・減速して近づいてきます。
パトカーへの対抗策としては、体当たりしたり、されたりする時も（一般車の時でも）IN側からにしましょう。パトカーに体当たりする時は、体当たりした瞬間、ハンドルを一瞬逆に切るような当て方がいいでしょう。


うっとうしいパトカー。じゃあーっ。

### ムービングタイプも出たよ

☆ちょっと答えにくいような質問にも、ちゃんと答えて頂き有難うございます。これからも楽しいゲーム作りに励んで下さい。
ちなみに、ターボアウトランのムービングタイプが出ました。これは、旧バージョンより、道巾が多少広くなっている所があったり、S字カーブがS字でなくなったりと（別にZ字等になった訳ではない）、多少簡単になっています。ただターボボタンが多少遠いのが難ですが…。一度お試しあれ。




車種選択画面。こちらはマニュアル。(画面はアタリオリジナルバージョン)




キーをひねってエンジンをかけよう。ちなみにオートマ車なのでクラッチはいらない。



スタントコースに入ってすぐの家。オーバースピードで突っ込むと牛にも負ける。

究極のMONEY is TIME

# ハードドライビング



**アメリカの名門ATARI社から
シミュレーターに限りなく近いドライブゲームが出たぞ。
3-Dのリアルさや、スピードの速さなどは一見の価値アリだ!!**



360度ループ。スピードが足りないと失速して落ちる。標識はしっかり守ろう。



はね橋。オーバースピードで事故る。




クラッシュ。この後インスタントプレイへ。



インスタントリプレイの写真がないのでスタート前の視点を変えた奴。実際もうちょい上から見た感じになる。




チェックポイント目前。しかし、止まっている…。通過するとタイムが加算される。




ゴール目前。しかし、ラップタイムが遅い。これでは予選を通過できない

アメリカのアタリ社（過去にスターウォーズやインディアナジョーンズやマーブルマッドネスなどを作った会社）がドライブゲームを作り、大ヒットして日本にも上陸した。その名も"Ｈａｒｄ Ｄｒｉｖｉｎ"（ハードドライビン）。日本のカーレースとは違った感覚がするドライブゲームだ。

## ●●● コースは2通り

コースはスピードトラックとスタントトラックに分かれます。前者は文字通りスピードを出しまくるコース。後者は、ジャンプ台や360度ループやバンクなどほとんどサーカスみたいなコース。これも最初のうちはスピードトラックがおすすめ。スタントトラックはその後に…。（実際はスタントトラックの方が速く走れる。）

## ●●● インスタント・リプレイ

インスタントリプレイとは、クラッシュした時に別の視点からクラッシュした状態を再現してくれるというもの。これがなかなか笑わせてくれるのだ。今まで出たゲームで、ミスしても楽しませてくれたものはマーブルマッドネス（サウンドだけどね）ぐらい。つくづく、アタリってエンターティナーだと思わせるなあ。

## ●●● アジャスタブル・シート

今までになかった仕様のうちにシートの部分が上げられます。これは、シートの部分が回転式になっていて座席位置が自由に調整できるようになっている。ゲームスタートすると固定されるようになっているので、ゲーム中にふらふら動くことはないし、ゲーム中に動かしたければ緑色のアジャスタブルシートボタンを押せば動くようになるので大丈夫。（ボタンをはなせば固定される。）

なお、ベストとされる座席の位置は、クラッチペダルを踏んだ時に足がのび切る状態がよいそうです。

## ●●●●● 操作方法 オートとマニュアル車

操作についてですが、自車は、オートマチック車とマニュアル車が選べます。オートマチック車はギアを使わなくても変速してくれるのでアクセルとブレーキ以外は使いません。

マニュアル車は、ギアをかえる時にクラッチペダルを踏まないとギアが動かないようになっています。これはもうゲームというより、限り無くシミュレーターに近いものがあります。

車の発進の時にはイグニッションキーをひねるとエンジンがかけられます。マニュアル車の場合はクラッチを踏んで充分に回転数を上げないとエンスト（エンジンストップ）するので注意。

コースアウトした時は10秒以内にコースに復帰しないと強制的にコースに戻されるのですが、アバウトボタンを押すとタイムロスをせずにコースに戻されます。

マニュアルとオートマの違いですが、簡単に言ってしまうと上級者用と初心者用の違いでしょう。

オートマは初心者用で、スピードの加速は遅いのですが、その分ギア操作がいらずハンドリングに専念できます。マニュアルは上級者用で、クラッチとギアをつかう分だけ操作がたいへんですが、加速はオートマに比べると段違いに良くエンジンブレーキ（フットブレーキに比べると安全な上にグリップが良くなる）が使いやすいなどの利点があります。

ハンドルは、自車のスピードに合わせて重くなったりするので要チェック。

まずはオートマでハンドリングに慣れ、その後マニュアルに挑戦した方がよいでしょう。

## ●●● チャンピオンシップ

このゲームには一定のラップタイムがあり、そのタイムより速く走ると予選通過となり、チャンピオンシップへの権利を得ることができます。

チャンピオンシップでは、ライバルカー（当たり判定はなし）との競走になります。競走に勝つと、とりあえずゲームオーバーになりますが、今度のチャンピオンシップは、勝った人（ライバルカー）と勝負になります。走行ラインも狂いなく再現されるので、参考にしたりできるでしょう。

ちなみに、チャンピオンシップはスタントトラックのみ。10秒間コースアウトしたりクラッシュすると即終わりになります。

（悠理）

# 究極のMONEY is TIME

# Super Monaco GP

## スーパーモナコGP





タイトル画面。

## 「エアドライブシステム」がさらに君をF-1させる!

**今回採用されたギアチェンジ・システムはF1採用のステアリングのところにギアがついているもの! 最新ドライブゲームだね!!**

### F1レーシングバトル シミュレーションゲーム

世界のモータースポーツ界の最高峰F1グランプリを題材に、その迫力、スピード、レーシングバトルを最大限にフューチャーしたゲームがこの「スーパーモナコGP」。

今まで発売してきた体感ゲームシリーズで培った開発ノウハウ、販売ノウハウの全てを結集、分析することで生まれたものである。

特徴として「ハイ・シミュレーション」「ハイ・レスポンス」「ハイ・グラフィックス」の3つの要素が上げられます。

### 迫力!スピード感!! ハイ・シミュレーション

F1のもつ迫力、スピード感、緊張感を実際のレーサーの視覚、触覚はもちろんのこと、精神状態をも忠実に再現。

コースはF1グランプリ17戦の中でも歴史も古く、最も格式の高いモナコをイメージして設定されたもの。

モナコの街並みや美しい光景を存分にシミュレーションすることによりF1レーサーのモナコに向けるあこがれをプレイヤーにそのまま伝えることを可能としました。

トンネル、ヘアピン、海を見下ろすコースなど多数とり入れられて、テクニックと瞬間的な状況判断を要する設定となっています。

実際のレーサーの精神状態を再現する為、レース設定も予選と決勝の2種類、予選レースはタイムトライアルとなっています。

予選通過タイムによって決勝レースのスタート順が決定され、決勝レースではレーシング・バトルの緊張感や緊迫感を再現する為、ポジションリミット(レース続行制限順位)を設けています。

ゲーム画面中に自車の走行順位と制限順位が同時に表示されており、走行順位が制限順位より下がるとその場でゲームオーバーとなる。更に制限順位と同順位となるとゲームオーバー直前であることを知らせる警報ブザーが鳴り、よりスリリングにさせます。


これが重さ約350kgの筐体。

「スーパーモナコGP」では新しいものとして、ギアチェンジシステムとバックミラー機能がある。

ギアチェンジシステムはオートマチック、4段変速、7段変速の3種類を用意。

7段変速は一番速く走ることが可能だが、扱いにはテクニックが必要となる。初めはオートマチックで慣れるのが良いのでは。

レーシング・バトルをする上で活用できるのがバックミラー機能。バックミラーは画面上部にあり、映る他車の侵入経路を瞬間的に判断し、遮ることで自車順位を守ることができます。この辺がゲームのポイントですね。

筐体はF1マシンをモデルにした斬新なキャビネットデザインとなっています。

### 画期的!新駆動システム ハイ・レスポンス

F1レースの臨場感を倍増する為、新駆動システムとして「エアドライブ・システム」、ギアチェンジシステムとして「ウィングシフト」を採用。

更にスーパーウーハー4チャンネルシステム搭載により高度なハイ・レスポンスを実現。

「エアドライブ・システム」は、コンプレッサーによって



インストラクションその1。


ギアチェンジ・システム「ウイングシフト」



インストラクションその2。





カーブではちゃんと看板あり。わかりやすい。



うおっ美人／


操作系です。

造られた圧縮空気をタンクにため、その圧縮空気をアクチュエーターとして使用するシリンダへ送ることにより筐体を駆動させるシステムである。

これにより従来の体感ゲームシリーズで採用されているモータードライブでは実現不可能であった高速運動や変速運動、小刻みな運動等を可能としました。又、このシステムはステアリングにも連動していて、実車さながらのステアリング感覚を味わうことができます。

「ウィングシフト」は、ステアリングの根本の部分に左右に張り出したプレートを操作することにより、ギアチェンジができる新システムである。

このメリットは、プレイヤーがハンドルから手を離すことなく容易にギアチェンジできることにある。



実物と同じくトンネルがあるよ／



予選レース中です。



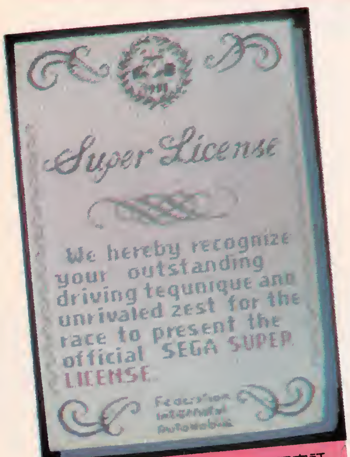
トランスミッション・セレクト。



コースマップ。



さて、1位だぞーっと／



「スーパーライセンス」認定証。

スーパーウーハー4チャンネルの採用は、F1マシンのエンジン音や他車の通過音をリアルに表現する為で、これにより自車のエンジン音はもちろんのこと他車を抜き去る音、又抜かれる音を実戦さながらに表現可能となった。

## 画面拡大！ハイ・グラフィックス

F1レーサーの視点からとらえた映像をリアルに再現。更にフレネルレンズを採用することでコックピットブース全体にゲーム画面を拡大。従来にない迫力です。

これにより26インチのモニター画面が実質40インチ以上の大画面でプレーをすることが可能となりました。

## スーパーモナコGPゲーム設定

予選・決勝と2段階のレース設定。

コースは、予選コースと決勝コースの2種類。

予選レースはタイムトライアルで、走行タイムにより決勝レースのスタート順が決定される。予選レースでは制限タイムが設けてあり、制限タイム内でゴール（1周）できなければゲームオーバー。

決勝コースは晴天コース、雨天コースの2コンディションとなっており、1ステージ（晴天コース）を3位以内で通過すれば2ステージ（雨天コース）へ進むことができる。

決勝レースは、画面中にポジションリミットが設けてあり、プレイヤーは常にポジションリミット内で走行しなくてはならない。又、ポジションリミットは周回を重ねるごとに変化し、1レース3周を3位以内でゴールできれば次ステージへ進める。

最終ステージをフィニッシュすると、ドライバーズポイント（スコア）が表示され、3500P以上獲得した場合「スーパーライセンス」として個人ナンバーが画面に表示され、同ゲームメモリプログラムに累積されます。（ずる）

## スーパーモナコ ポスター&マニュアル本 特別プレゼント




セガからドライブゲームファンのキミに、ポスターとマニュアル本のセットを50名にプレゼント。

マニュアル本には、ステッカーも付いていて、なかなかカッコイイんだ。

ほしい人は、ゲーメスト編集部「スーパーモナコGPポスター&マニュアル本プレゼント係」まで。締切は、7月31日消印有効。

# DIRTFOX

# ダートフォックス

©㈱ナムコ

**久々通信機能ゲーム！**
**みんなでワイワイ**
**ガヤガヤやろう！**



SS3…狭い道でバトル！



SS2…おおーっと！川に突入。



SS4…積雪地帯。グ、グリップがあ！






SS1…混戦混戦！

**俳優の夏木陽介も大喜び!?**

## 通信機能付き第2弾!!

ファイナルラップ以来の通信機付きゲーム。

ゲームは同じく車のレースものだけど、ビジュアルが前方より下方（上から見るもの）に変わり、操作系も少々レベルアップ。

大きな違いとしては、シフトが3速になったのと、筐体が汎用タイプのもの。アクセサリー等をはずせば通常のゲームができるということ。

筐体について触れると、26インチモニター、足もと右にアクセルとブレーキのペダルがつき、コントロールパネル部分にハンドルがつき、ハンドルの右にシフトレバーがつきます。

画面では、もう回転機能がビシバシ使われていて、きれいな絵をつくりあげています。

もちろん基板は「システムII」である。

## これが特長

「ダートフォックス」は、最大8台まで通信可能です。

1人プレイから8人プレイまで競争を楽しむことができます。

操作は一般のドライブゲームと同じ。ハンドルとアクセルとブレーキ、そしてシフトギアである。

シフトギアだけに触れるが、シフト数は3段。各段で限界スピードがあるので、そのスピードになる前にシフトアップをすること。

ステージは6ステージ。

ステージごとに違ったテクニックが必要で、けっこう奥の深い内容となっている。

レースはステージごとにタイムがプラスされ、その時間に、次のステージへ進むという、極く平凡なシステム。

とにかく早く走ればいいわけです。

スタート時には、上のアクセサリーのシグナルが点灯し、臨場感が味わえる。レースをしている台数分の順位もわかるようになっています。

## ステージ構成

### ステージ1（SS1）

スタートから市街地を抜けて、海岸通りまで舗装路が続く。

アスファルト路面はグリップが高く、ほとんど滑らない道でスタート直後の混戦をくぐり抜けていく。

### ステージ2（SS2）

ジャンプ台で始まり、川を走り、ジグザグと変則的なダ

# やったぜ!! ゲーム雑誌対抗ダートフォックス大会 in Namco



➡ナムコ本社にて。ミーティングをかねて昼食中。私とZちゃん。



⬅レースはけっこう盛り上がりました。



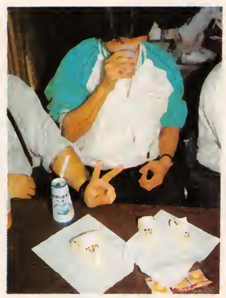
⬅特別参加のNGのS子さん。さて腕前は…。



⬆優勝／左の方が２位のハイスコア。右の方がファミコン通信。賞品に注目。



⬆誕生日会も兼ねた優勝祝賀会。ケーキのローソクを消すところです。



➡なんだろう、ジャンケンで残った大きな一つのケーキを勝ち取ったのは、Vサインをしている雑君先生でした。

去る５月30日、ナムコ本社にて、ゲーム雑誌対抗の「ダートフォックス大会」開催。

参加した雑誌はLOGIN、ハイスコア、㊖ファミコン、ファミコン通信さらに業界誌のアミューズメント産業、POPCOM、月刊PCエンジン、特別参加としてNG、そして我がゲーメスト。

さっそくレース内容を説明しましょう。

各チーム（雑誌）より１名出場し本選の前に各チーム３戦ずつ予選をして、上位４チームが優勝決定戦を行なう。

ゲーメストから私、ずるずるが出場しました。

特別参加のNGからはＳ子さんが出場。なんとレーシングスーツを着て参上／強そう。

ミーティングの後、練習走行があり、そして予選。

## 思わず優勝！

レースは４人で行ない、１位は９点、２位は６点、３位は３点、４位は１点とし、予選で３回走り、上位４人が優勝決定戦へ進み、下位４人は４位以降の順位決定戦となりました。

予選トップはハイスコア。ゲーメストは２位でした。

私自身、このような上から見るドライブゲームは苦手だったので、はたしてどのくらいまでいけるか心配だったのですが、ひと安心。

さて本選。ファミコン通信、GAMEST、㊖ファミコン、ハイスコアの４チームで優勝を争いました。大変なレースでしたが、なんとGAMESTが優勝／　本人が一番驚きました。

優勝賞品として、アウトドア用テーブル＆イスセットを頂きました。（重たかった）

## めでたしめでたし

さて編集部へ帰ったあと、優勝祝賀会が行なわれました。

編集部に帰ってから気づいたのですが、この日は私の誕生日でもあったのです。

おーそれはめでたいということでバースデーケーキまで用意され、みなさんに祝って頂きました。（うれしかった）

（ずるずる）

〔ゲーム雑誌対抗ダートフォックス大会〕

| エントリー（順不同） | 予選 | | | | | | | 決勝 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ファミコン通信 | 6 | | 9 | | 9 | | | 24 | A 3 | 3位 |
| LOGIN | | 1 | | | 3 | | 1 | 5 | B 3 | 7位 |
| **GAMEST** | **9** | | | **9** | | **6** | | **24** | **A 1** | **優勝** |
| ㊖ファミコン | | | 6 | | | 3 | 6 | 15 | A 4 | 4位 |
| POPCOM | 3 | | 3 | | 6 | | | 12 | B 2 | 6位 |
| ハイスコア | | 9 | | | | 9 | 9 | 27 | A 2 | 準優勝 |
| 月刊PCエンジン | 1 | | 6 | 6 | | | | 13 | B 1 | 5位 |
| アミューズメント産業 | | 3 | | 1 | 1 | | | 5 | B 4 | 8位 |
| NG（特別参加） | | 1 | | | | 1 | 3 | 5 | | ――― |
| 御所脇さん | | | | 3 | | | | 3 | | |





SS5…さあ、右カーブの準備だ。





SS6…最後の追い込みにかけろ／

ート路面が続くのがＳＳ２の最大の特色。加速の悪い川では普段以上に接触に注意し、ジクザグではより直線的に走るのがポイント。

### ステージ3（SS3）

山道の上りが続く。直線路では道幅が狭く、先行車を追い抜くのは実に困難を極めている。

勝負どころはコーナーである。直線で相手に追いつき、コーナーでラインの奪い合いのレース展開が繰り広げられる。

### ステージ4（SS4）

まるで凍結路面のように滑り、ダート路面とは異なる。

コーナーやジグザグ、追い越しなどもすぐにスピンにつながる。

スピン覚悟でハイスピードで抜けるか、安全確保にスローダウンして走るかの選択が勝負を左右する。

### ステージ5（SS5）

大きな凸凹で始まるＳＳ５は直線が長く、追い上げるには絶好のチャンス。

但し、最後のチェックポイントの寸前で複合コーナーがある。

### ステージ6（SS6）

ラストスパートのＳＳ６は砂浜と舗装路。

# ゲーメスト 読者サービス部

いよいよ夏休みを指折りかぞえるころになりました。はや心は海へ山へゲーセンへ…だーっその前にテストじゃんかーっ／というような話題はさておき、読者サービス部にいよいよ待望のオリジナルTシャツの登場です。他にも新アイテム続々登場で、暑い夏をひかえ、いまサービス部も静かに熱く燃えている／

## 完成！ ゲーメスト オリジナルTシャツ



アンケートで非常に要望の強かったゲーメストオリジナルTシャツが、いまここに堂々完成しました。おなじみZacn-popのプリティーなキャラクターをフロントビューにフィーチャーして、非常にハイブローでアンダーウェアーな仕上がりになっています。色は白地に黄色、緑、グレー地に青、紫の4種。綿100%地に強力プリントしてあるから、ガンガン洗濯しても大丈夫。今を逃しては、今年の夏を乗り切ることは出来ないと言っていいでしょうっ／

さあ、果たして雑君先生夢の印税生活なるか？

**ゲーメストオリジナルTシャツ**

①黄色②緑（白地）
③青④紫（グレー地）
通販価格各々1枚2千円
（送料、税金込み）

同時に、丸1年分のゲーメストを収納するゲーメストバインダーもTシャツにあわせてデザイン一新／今まで使っていた人も使ってなかった人も、この機会にまとめて手にいれてみてはいかが？使ってみなくちゃ分からないこの便利さ。

**ゲーメストオリジナルバインダー**



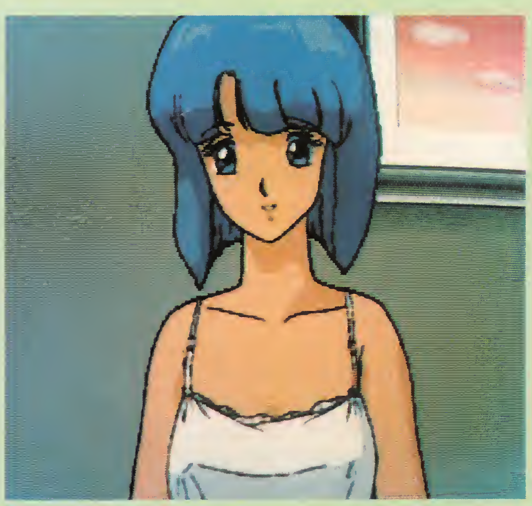


▶ゲーメストバインダー1冊 800円。送料1冊360円、2〜4冊730円、それ以上は880円となります。

## DATAMゲームビデオVol.1 SETAスペシャル

ゲームビデオに新規参入のDATAMレーベル、第1弾はいきなりセタのツインイーグル&PII・PIIIなのだっ!! しょうこがうっ／香澄がしゃべる／未来が脱ぐ／JOEが泣く／うーむしぶい、あまりにもしぶすぎる。ビデオゲームの常識を超越したこのグラフィックとサウンドはまさに一見の価値はあるだろう。

これも予約受け付けを始めているよ。（豆本もつくから御心配なく）インフォメーションコーナーも見てね。



■SETAスペシャル（V−31）
●29分／3914円（税込み）

## サイトロン まーじゃんギャルズグラフィティ



■マージャンギャルズ グラフィティー（V−30）
●30分／2884円（税込み）

とうとう発売となったまーじゃんビデオ、今回はニチブツのももこ組、麻雀殺人事件等を中心にクリニックや麻雀学園、まーじゃんヒストリー等が入っているのだっ!!

発売は7月21日だけれども、今回から予約受け付けを始めたので、早速申し込んでくれてOKだ／ 発売と同時に発送を開始します。内容が家の人や大家さんにバレないように差出人の名前を個人名にするかどうか、ただいま検討中だっ。（じょーだんだってば）

# 読者サービス部 通信




サービス部の運営も何とか軌道にのりはじめ、いよいよ念願のオリジナルTシャツも出きあがり、とっても幸せな担当者です。(実は2年ぐらい前からTシャツの企画はあったのだ。)感謝の気持ちをこめて、ゲーメストから特別に雑君先生直筆サイン入りTシャツをプレゼント。プレゼントコーナーを見て下さいね。

おかげ様でオリジナルテレカ第1弾もめでたく完売となりました。本当にありがとうございました。第2弾の選考もただ今行っておりますので、たくさんの参加をお待ちしております！

さて、別に雑君保父オリジナルのテレカもデザインが決定、申し込み受け付け開始となりました。どーです、なかなかイカスでしょう。

**■雑君保父オリジナルテレカ（T－2）**

とゆ――ワケでテレカなんだあ。どーです、なかなかタコスでしょ――ヤァッメキシカ――ナラバ――ンバ／メキシコといえばなぜか大阪だ。あ、いや、別にほんとに意味ないよ。ま――とりあえず行くぞ大阪。テレカとTシャツ商売行脚だま一ムヅかし一日本語。テレカのほ――ですが、黒を基調にポップに仕上げました。ど?ポップやろ?

後ろの英文の由来はわかるでしょうかねぇ。えへへ。わかった人は御一報を。㊓

●定価1000円
雑君テレカに限り小額切手による支払いも受けつけます。

## 本格F1レーシング ウイニングラン

まーじゃんと同時にサイトロンからナムコの「ウイニングラン」のビデオが登場となる。F1レーシングシミュレーションの決定版、映像もサウンドも超本格的だ。ビデオのほうはゲームを元に細かいコンテ（画面の動きや音の入り方などが書かれている、絵の入った台本みたいなもの）を作って撮影されたもので、相当気合いの入ったビデオになっているようだ。

プレイヤーはずるずる。しっかり2分20秒台をたたき出している。

嬉しいことにサウンド対応だから、あのゲーセンのサウンドルームと言われたど迫力4チャンネルサウンドがお家庭で再現できてしまうわけなのだ。こちらも予約受付け中だよっ。



■ウイニングラン（V－32）
●30分／3296円（税込み）




## 読者サービス部取り扱い商品リスト（全て税込）

**ビデオ**

■V－1 アフターバーナー 20分／3378円
■V－2 SEGAバイクスペシャル 20分／3378円
■V－3 SEGAスーパーゲーム6 60分／9476円
■V－4 沙羅曼蛇 20分／3378円
■V－5 A－JAX 20分／3378円
■V－6 R－TYPE 20分／3378円
■V－7 ストリートファイター 20分／3378円
■V－8 魔界村 20分／3378円
■V－9 グラディウスII 25分／3378円
■V－10 コナミシューティング・ベスト 60分／9476円
■V－11 ニンジャウォリアーズ 20分／3378円
■V－12 レインボーアイランド 20分／3378円
■V－13 ギャラクシーフォース 30分／3667円
■V－14 セガ体感スペシャル 60分／9476円
■V－15 源平討魔伝 30分／3667円
■V－18 パワードリフト 30分／3667円
■V－19 パワードリフト&メガドライブ 60分／7540円
■V－20 サンダークロス 30分／3667円
■V－21 悪魔城ドラキュラ 30分／3667円
■V－22 コナミ・ベストセレクション 90分／9476円
■V－26 大魔界村 30分／3667円
■V－27 カプコン・ゲームシンドローム 90分／9476円
■V－28 究極タイガー 45分／3605円
■V－29 タイトー・スーパーシューティング 90分／9476円

**レーザーディスク**

■L－1 アフターバーナー／スーパーハングオン
■L－2 セガ体感スペシャル
各90分／6613円
■L－3 R－TYPE LDシングル
■L－4 ギャラクシーフォース
■L－5 アウトラン
各30分／2431円

**CDV**

■L－6 パワードリフト
■L－7 メガドライブスペシャル
■L－8 チェイスH.Q.
■L－9 大魔界村
各2000円

※LDシングル、CDVはコンパチデッキでないと再生できません。

**コナミジグソーパズル**

■J－1 グラディウスII
■J－2 グラディウス
■J－3 沙羅曼蛇
各500ピース箱入 380×530mm 1545円

**申込方法**

※価格は送料・税込みです。
※ビデオ・LDはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。（ご注文書も同封して下さい。）
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

**あて先**

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分（頁）をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
（18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい）

------------------------------キ リ ト リ 線------------------------------

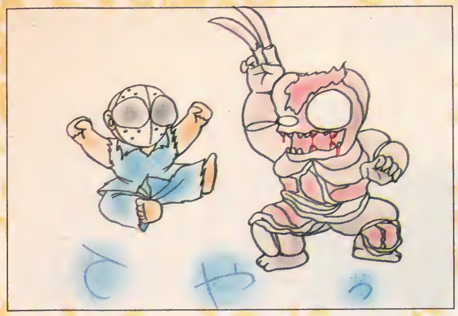
**注文書**

〒□□□-□□
住所
TEL
氏名 様

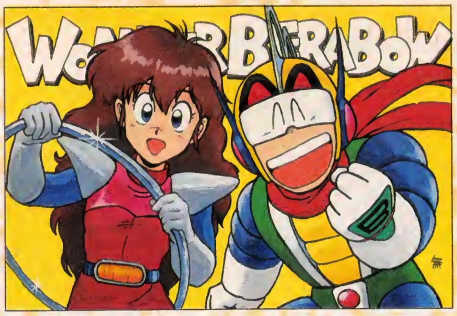
申し込みの品名を○で囲んで下さい。

| | | |
|---|---|---|
| テレカ | ZT－1 | |
| ビデオ | VHS | V－ |
| | β | V－ |
| レーザーディスク | LD－ | |
| ジグソーパズル | J－ | |
| バインダー | B－ (冊数を記入して下さい) | |
| 品名を記入して下さい | | |

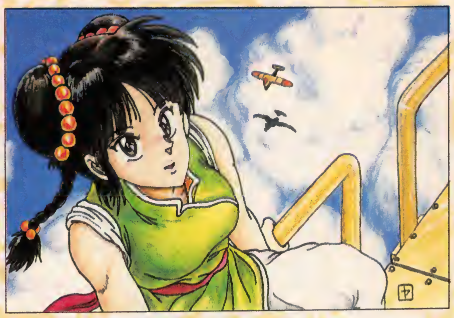
購入動機：その他ご意見などお書き下さい。



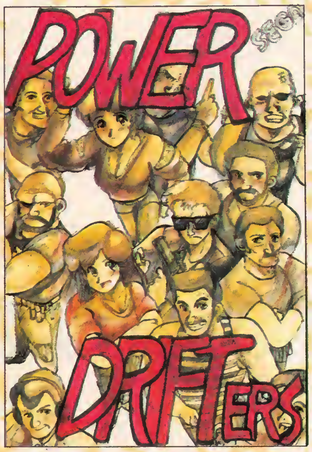
③まつみ　しょう君（大阪府）



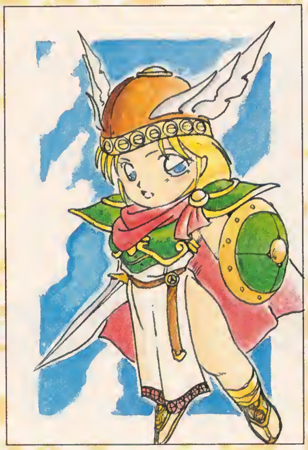
②BER無色無臭君（東京都）



①ヤマチャン君（群馬県）




⑤塩原利康君（新潟県）



④単気筒&吟風月君（大阪府）

# 帰ってきた カラー イラスト大特集っ!!

なんと479通！　この熱意と汗の結晶どうすりゃいい～の？　次号で！

——あれから半年、時は流れ人はうつり今ここに再びカラーイラストが浮上するっ!!

今回は、送られてきた作品も質量ともにパワーアップ！…だがしかし例によって4ページしか使えなかったため、わずか54点しか紹介できない。どうするする。ほんっ……　っと——にゴメン!!でまぁ、今回もやるぞイラストを選び、オリジナルテレカ第二弾のデザインに！今回は大ボケ大賞もあるっ！さらに投票者全員の中から抽選でそのテレカをプレゼント!!（くわしくはアイランドを見る見る！）ゲーメスト盆と正月の大盤ぶるまい、さぁさ見てらっしゃい！　第一次選考者：栗原桃郎、ずる、雑君保父、バビ、TM。



⑦BLACK安阪男君（秋田県）



⑥げんちゃん君（北海道）




⑪まると！君（神奈川県）



⑩mink君（？県）




⑨ぢょおぢ君（福岡県）

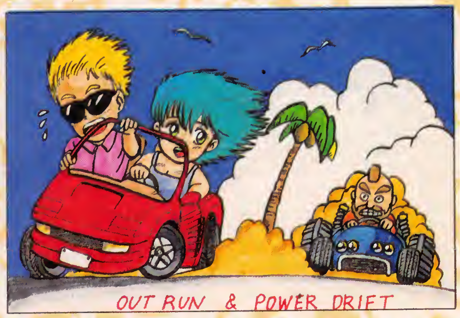


⑧藤原Keith景清君（鹿児島県）

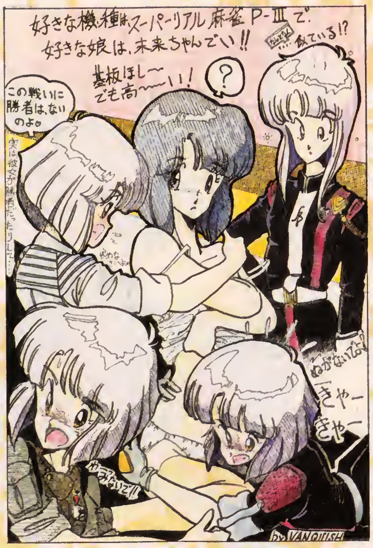
⑫どんと・すとっぷ君（静岡県）



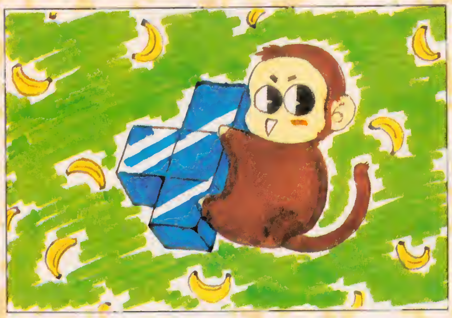

⑬神崎淳一君（東京都）



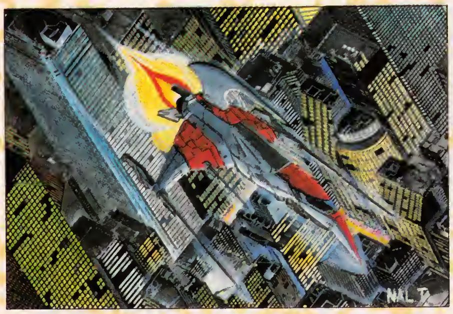

⑭VANQUISH君（福岡県）




⑮ダイナマイト金魚ちゃん君（京都府）



⑯NAL・T君（神奈川県）



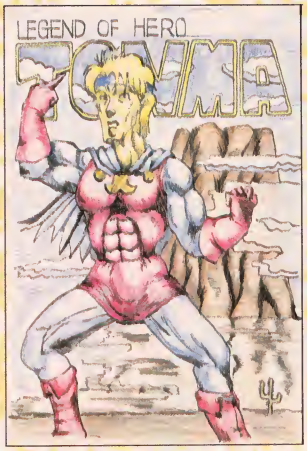
⑰臥竜戦士オスカー君（愛知県）



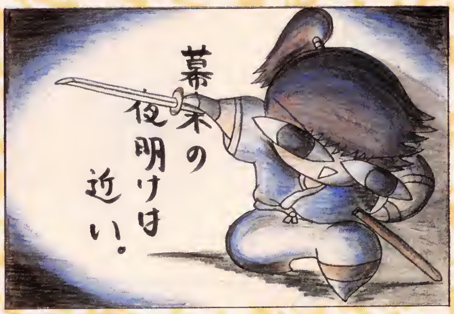

⑱Wyvernおおま君（大阪府）



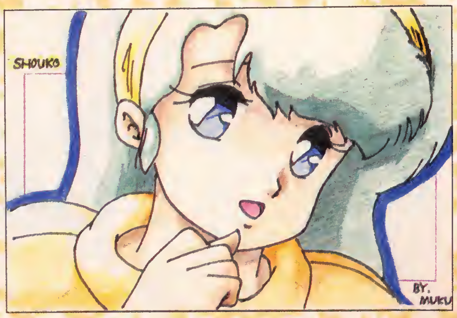
⑲五十嵐 要君（埼玉県）




⑳港かっぽれ君（静岡県）



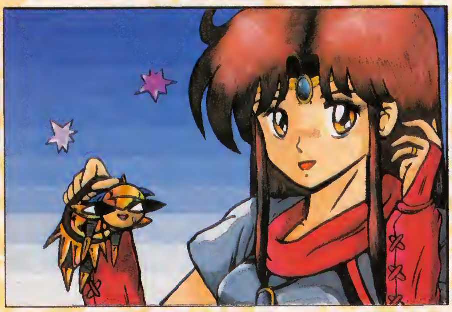

㉑ムク君（北海道）



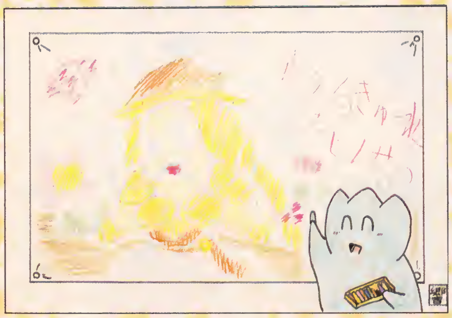

㉒六鹿文彦君（愛知県）




㉓青山K君（大阪府）

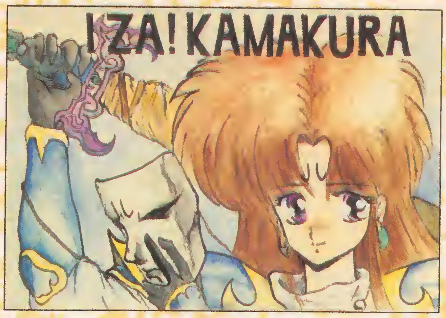


㉔響笑翔衝斉MK-III君（栃木県）

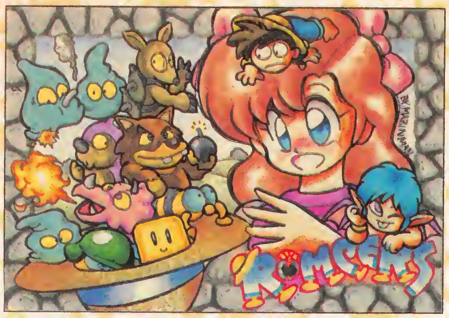





㉕いぐこ君（大阪府）



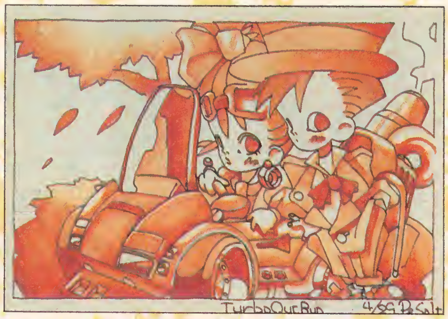

㉖ういず君（兵庫県）



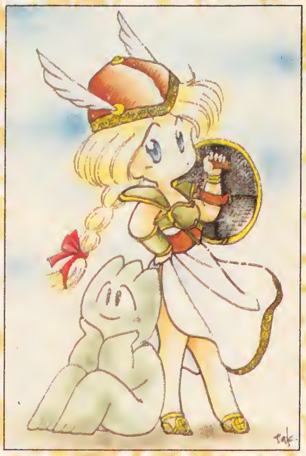
㉗MAZINMAN君（大阪府）



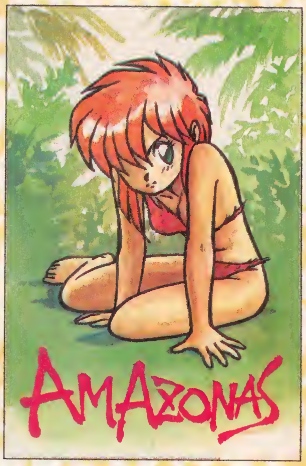
㉘Ryu君（大阪府）




㉙Peter Salt君（北海道）



㉚竹井由佳君（大阪府）




㉛田尻健一君（東京都）



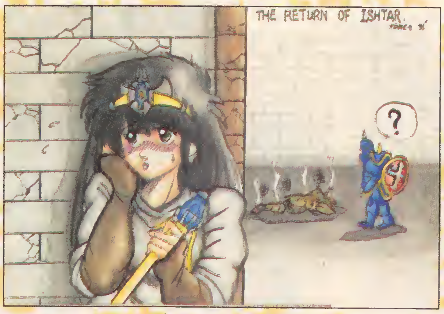

㉜小川“報復おな○○帝国”兵衛君（京都府）



㉝榊君（大阪府）




㉞JUN MIFUNE君（千葉県）




㉟EXIST²君（群馬県）




㊱DEATH MIRAGE君（愛知県）



㊲山本まるみ君（大阪府）

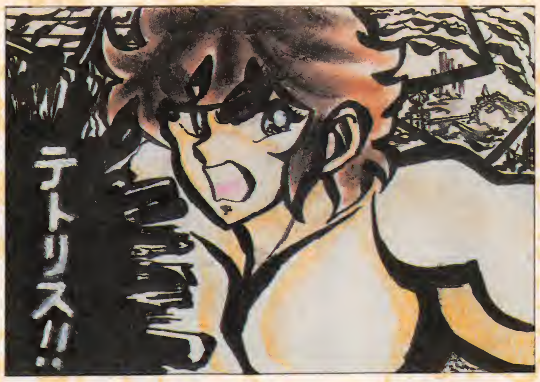


㊳HIDAIO君（東京都）



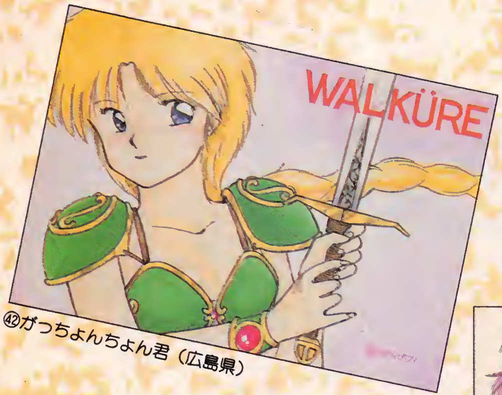

㊴UNIよいち君（福岡県）

# カラー
# イラスト大特集っ!!

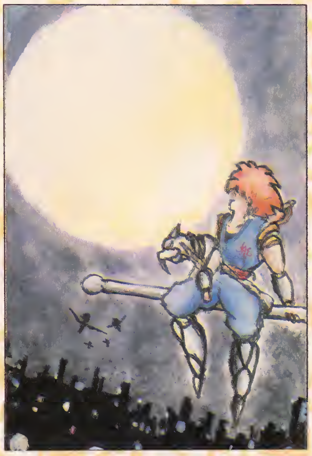


㊶LANCE君（山梨県）

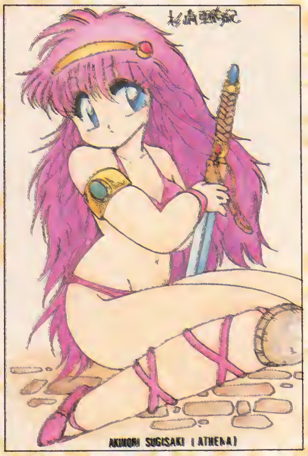

㊵平　景史郎君（香川県）



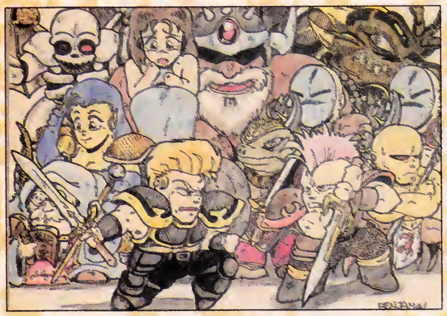
㊷がっちょんちょん君（広島県）


㊸SIGHT SEED君（大阪府）


㊹さーむら君（兵庫県）



㊺杉崎彰紀君（千葉県）


㊻べんじゃみん佐藤君（宮城県）

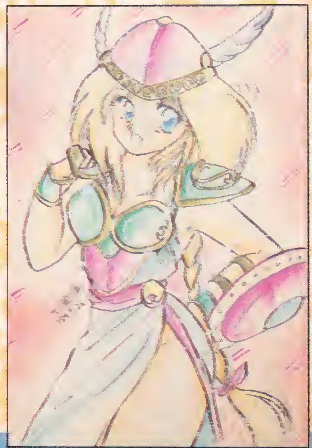

㊼ちょっぱ卍君（北海道）



㊽小笠原隆弘君（山形県）


㊾ジグラット君（神奈川県）


㊿グレートシングZ君（熊本県）


51七瀬将斗君（兵庫県）


52"放浪者"君（奈良県）


53LGP＝如月詠泉君（北海道）


54転　清君（神奈川県）

ゲーメストからの挑戦状！

# 詰めテトリス

## テトリスフリークに贈る！ 究極のパズル！ キミは何問解けるか？ 全問正解者全員に超(?)豪華プレゼント！

今回は編集部の小頭脳をふるに使って、テトリスのルールをそのまま利用した、"詰めテトリス"を作ってみました。テトリスを少しでもやったことのある読者なら、すぐとっつける易しいルールに奥深い内容、それが詰めテトリスです。

いつでもどこでも、手軽に楽しんでみて下さい。初めのほうはごく易しく、後の方はごく難しく作ってあります。

これは絶対オモシロイ。解けるものなら解いてみろ。さあいってみよう。

### ルールの説明

テトリスのルールを基に、指定されたブロックだけを使って面の上のブロックを全部消して下さい。指定したブロックは全部使わなければいけません。しかし、ブロックの落とす順番は決まっていないので、良く考えて自分で決めて下さい。

テトリスのルールをもとにしているので、テトリスでできないことはできません。他のブロックがあるのに、無理なねじこみはできないし、下に落ちるべき所を空中で止めたりすることはできません。これだけは、注意して下さい。

### 回転入れについて

以後に挙げる問題には、回転入れを使わなければ、解けない問題も含まれています。そこで、回転入れについて補足しておきます。

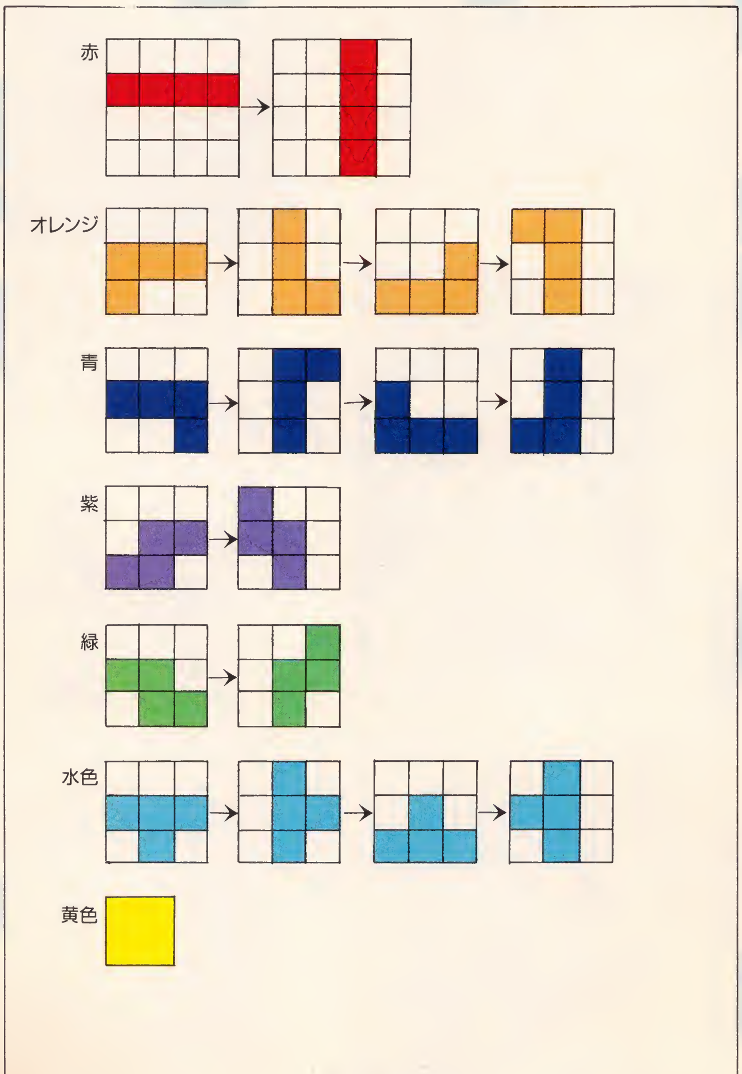
回転入れとは、ブロックが着地してから変化させることにより、通常では組めない地形に、ブロックをはめ込むテクニックのことを言います。では、どんな地形ならばどういうブロックを回転入れ出来るのでしょう？

図—Aを見て下さい。これは7種類のブロックが、ボタンを押すことにより、どう変化するかを表したものです。3×3あるいは4×4のマス目に対する、個々のブロックの位置に注目して下さい。この図を用いれば、いかなる形でさえも回転入れができるかできないか、分かってしまうのです。例を使って説明しましょう。

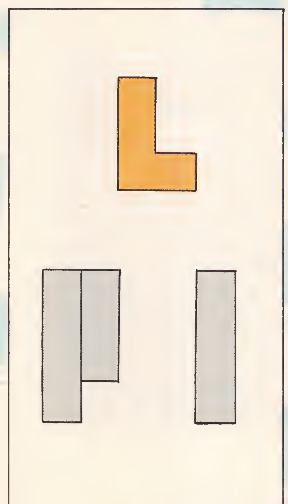
図—B1の状況で、オレンジブロックが落ちて来たとします。この場合、自然に落ちるに任せ、着地してからボタンを押すと、ブロックは変化し図—B2の様にぴったりと組まれます。

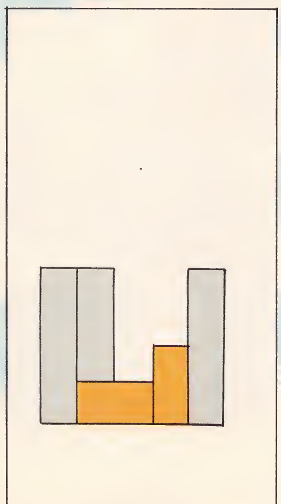
これは、オレンジブロックが図—Cの様に変化するからです。

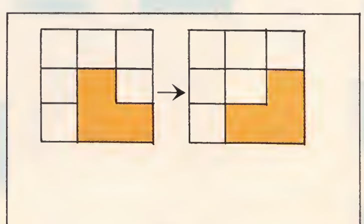
では逆に、図—D1の状況で、青ブロックが落ちて来たとします。同様に着地してからボタンを押しても、今度の



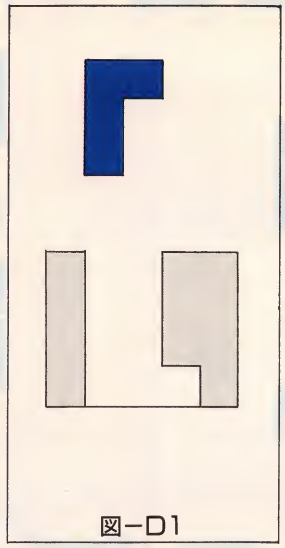
図－A

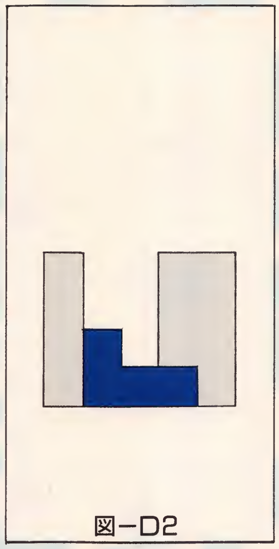

図－B1

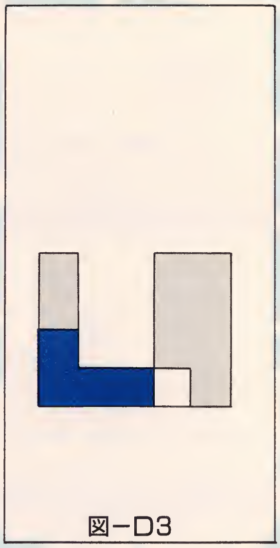

図－B2

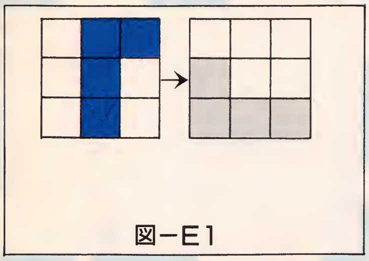

図－C

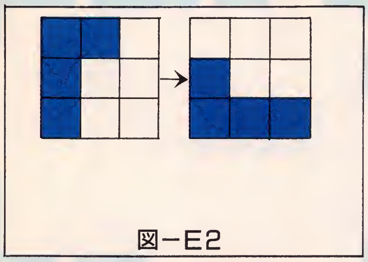
場合は図―D2の形に変化しません。なぜでしょう。これは青ブロックが図―E1の様に変化するからです。
仮に変化したとすると図―D3となり、既に埋まっているブロックと重なってしまいます。ゆえに、青ブロックは図―D1の地形には、回転入れ出来ないのです。
もし、図―D2の形に組まれるのであれば、青ブロックは図―E2の様に変化する性質を持っていなければなりません（実際は違う）。
要するに、回転入れは「変化させた後に邪魔なブロックがなければ可能」ということです。回転入れの問題を解くに際しては、図―Aをにらみながら回転入れが可能か、不可能かを見極めて考えるようにして下さい。


図―D1


図―D2


図―D3


図―E1


図―E2

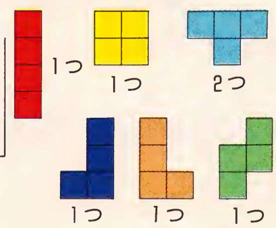
## 全問解答者の皆さんへ

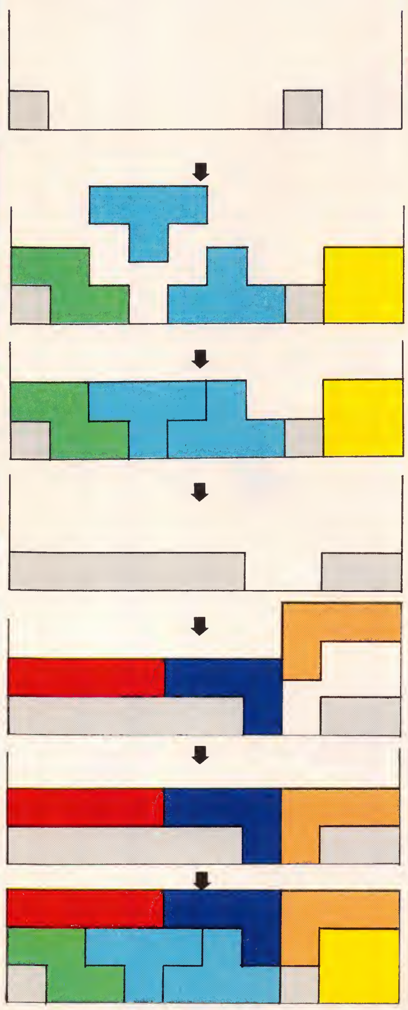
全問解けた人は、全解答を例題のように、ブロックを消すプロセスを書いて、ゲーメスト編集部「へっへー、詰めテトリスなんかちょろいもんさ」係まで、答えを送って下さい。
全問正解者全員に雑君先生直筆色紙＋アイランドオリジナルテレカ4枚セットを賞品としてプレゼントします。
締切＝7月31日消印有効。

## LEVEL-0(ZENJI)

### 例　題

指定された使用ブロックの種類と数の使う順番は自由。



まず緑を左に次に水色、黄色を入れ、その後に水色を入れて、一番下のラインを完成させます。

このラインが崩れます。

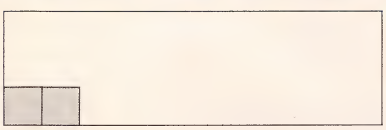
1段ラインを完成させ、次の様にブロックが残ります。

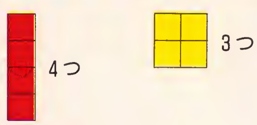
後は残った赤、青、オレンジを入れます。

この2ラインが崩れます。これで指定されたブロックは、全部使って全消しが完成です。

全部まとめるとこんな感じになります。このようにして解いていって下さい。

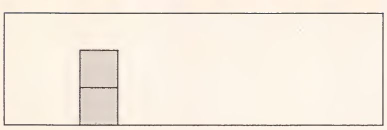
## LEVEL－1（YOU・A）






ごくカンタンな問題。30秒以内で解いて下さい。

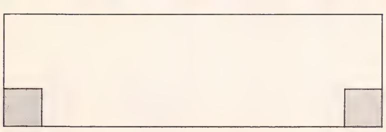
## LEVEL－2（YOU・A）

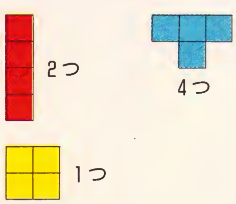





まだまだ問題はカンタンだ。どんどん進もう！

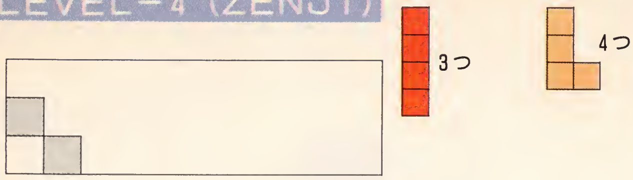
## LEVEL－3（YOU・A）





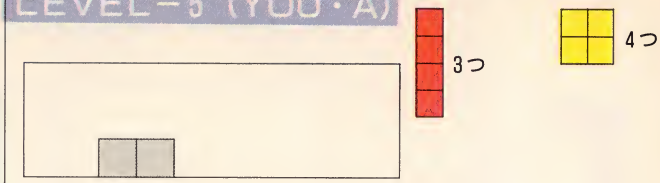

水色ブロック発場。一番頭を使うブロックだ。

## LEVEL－4 (ZENJI)




やっと詰めテトリスらしくなってきた。タダのジグゾーパズルとは違うゾ。

## LEVEL－5 (YOU・A)



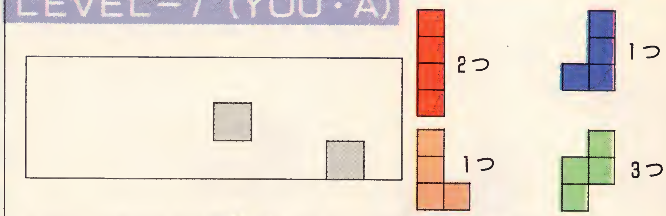

LEVEL6以降の問題のカギとなる。全てはこの応用だ。

## LEVEL－6 (GOD&SHOT)



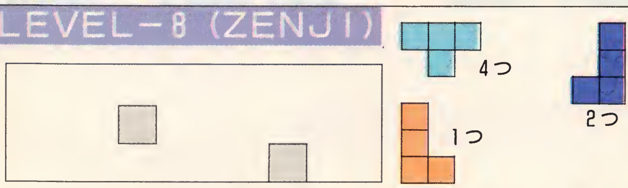

詰めテトリスの記念碑的名作。サワッと解けた君は天才。

## LEVEL－7 (YOU・A)



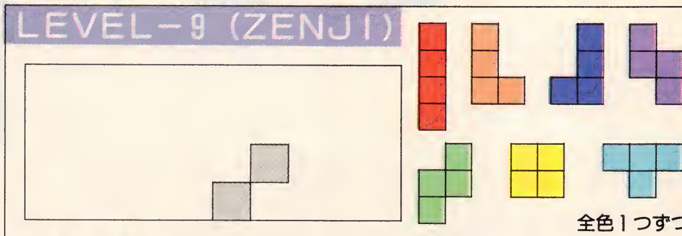

3ラインのありがちな問題。詰めテトリスの謎が解けてきたかな？

## LEVEL－8 (ZENJI)



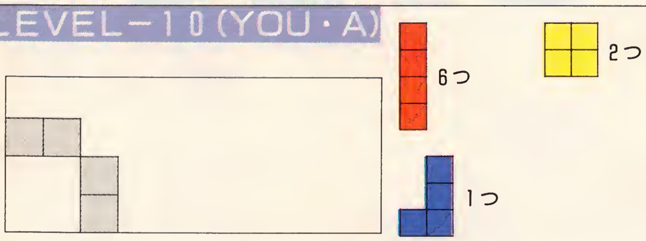

水色ブロックの置き方が変わっている。しかし、LEVEL-6、7が解ければこれも!?

## LEVEL－9 (ZENJI)



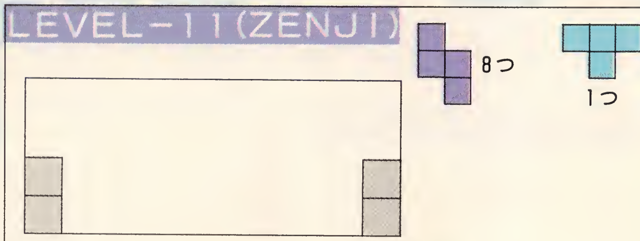

解き方は1通りではない。右下にいきなり赤は入れられないよ！

## LEVEL－10 (YOU・A)



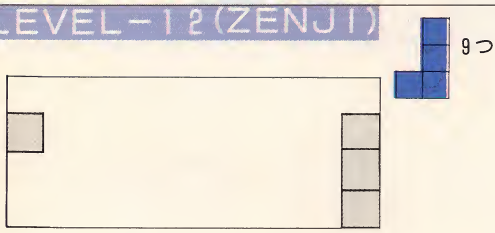

4ラインとしては簡単だがひとひねりいる。オモシロイ問題。

## LEVEL－11 (ZENJI)



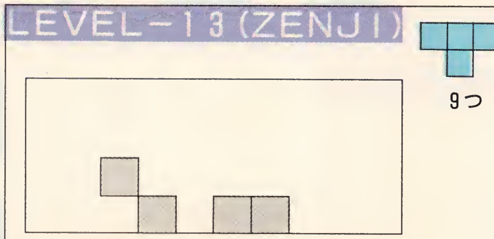

解き方は一通りしかないと思う。気がつけば楽な問題。

## LEVEL－12 (ZENJI)



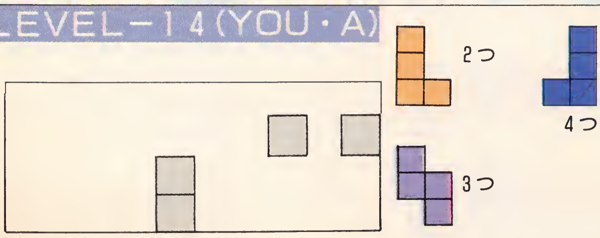

青色のみの問題。解き方を2通りみつければたいしたもの

## LEVEL－13 (ZENJI)



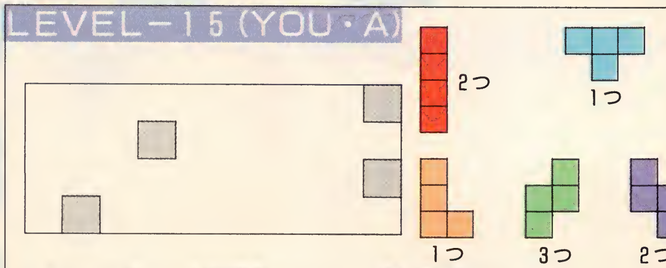

水色のみの問題。水色10コで全消しもできるので考えてみてくれ。

## LEVEL－14 (YOU・A)




回転入れのために作られた典型的問題。解くのはマニアだけか？

## LEVEL－15 (YOU・A)




回転入れを使用した極悪問題。ブロックを置く順番が大切。

# SCITRON'S new RELEASES




## CD

強力アレンジバージョン「ウイニングラン」「スプラッターハウス」2曲に加え、「ウイニングラン」「スプラッターハウス」「メタルホーク」のオリジナルバージョン3タイトルを完全収録したオールデジタルレコーディングアルバム

### "ウイニングラン"

GSM namco 2

| | (税込み) | (税抜き) |
|---|---|---|
| CD:D24B1003 | ¥2,500 | ¥2,427 |
| CT:24P60083 | ¥2,500 | ¥2,427 |



**収録曲** ウイニングラン(アレンジバージョン)/スプラッターハウス(アレンジバージョン)/ウイニングラン(オリジナルバージョン)/メタルホーク(オリジナルバージョン)/スプラッターハウス(オリジナルバージョン)

**特典**

- ピクチャーCD(CDのみ)
- ナムコ・サウンドチームによる解説書
- 「ウイニングラン」楽譜
- 予約特典 B2サイズ・オリジナルポスター

**SPECIAL PRESENT**

商品のCD、カセットに入っているアンケートハガキに答えて下さった人の中から抽選で最新ナムコットFCソフト「スプラッタハウス」をプレゼント致します。
詳しくは、商品をご覧下さい。

## VIDEO

今までのドライブゲームの常識をくつがえした、ドライブシミュレーション「ウイニングラン」まるで実際のF1マシーンを操っているような感覚。そのリアルタイムCGで表現された映像の魅力を完全収録。

### "ウイニングラン"

GSV namco



VX 32×9657 20分カラーHiFiステレオ ¥3,200(税抜)
製造・発売元 株式会社ナムコ/販売元 ㈱ポニーキャニオン

## SCITRON VIDEO INFORMATION

電脳美少女図鑑 マージャンギャルズグラフィティVol.1
7.21 ON SALE 30分カラーHiFiステレオ ¥2,800(税抜)

## SCITRON INFORMATION

毎月サイトロンの最新情報をお伝えするテレホンインフォメーションを実施中!
レコードやビデオ案内、イベント情報を満載し、新しいゲームミュージックもたっぷり聞けちゃいます お電話待ってるよん。
電話番号はまちがえないように正確に!
(毎月20日頃内容が変ります。)
東京 03-236-4000
※都合により大阪地区の回線は終了しました。


★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
TEL.03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
TEL.03-221-3151


namco
PONY CANYON SCITRON

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

# ゲーメストアイランド

## 今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

## ボクも悪かった でもプレイヤーの気持ちを わかってほしい

☆5月上旬、僕は自転車でのツーリングついでに、他県のあるゲームセンターに立ち寄りました。その時の話。

その日、僕はスーパーハングオンに夢中になっていました。が、12面まで行っていい所でクラッシュしてしまい、無意識に足を置く所をガンとやったら、いきなりパンチパーマに髭をはやした怖そうな店員に「おんどりゃ～何するんじゃ！そこまでやる必要あるんか！」と怒鳴られてしまいました。

自分自身そのとき反省して謝ったのですが、プレイが終わったあと「おい、ちょっと待て！」と呼び止められました。

「お前はどのゲーセンでもこんな事しとんのか!?この機械に恨みでもあるんか、お前など…」それからもう散々に言われること5分。いくらこっちが「ゲームが好きだからつい夢中になって…別に悪気があって…」と説明してもまったく受け取ってもらえませんでした。いくら頭を下げても…反省しているのに。

そして、最後には「お前、もしこの機械が壊れたら直すのに何万かかるとおもっとるんか？払う金あるんか？え！このゲームが嫌いならするな。あほ！今日は勘弁してやるが二度と来るな!!でていけ！」とまで言われて追い出されてしまいました。

このとき、僕はこのゲームが好きな自分の「プレイヤーの気持ち」が分かってもらえず、お客というよりほとんど「壊し屋」のような扱いをされたことで、胸が込み上げてくる気持ちで一杯で涙がでそうになりました。今までこんな事はなかっただけに…。

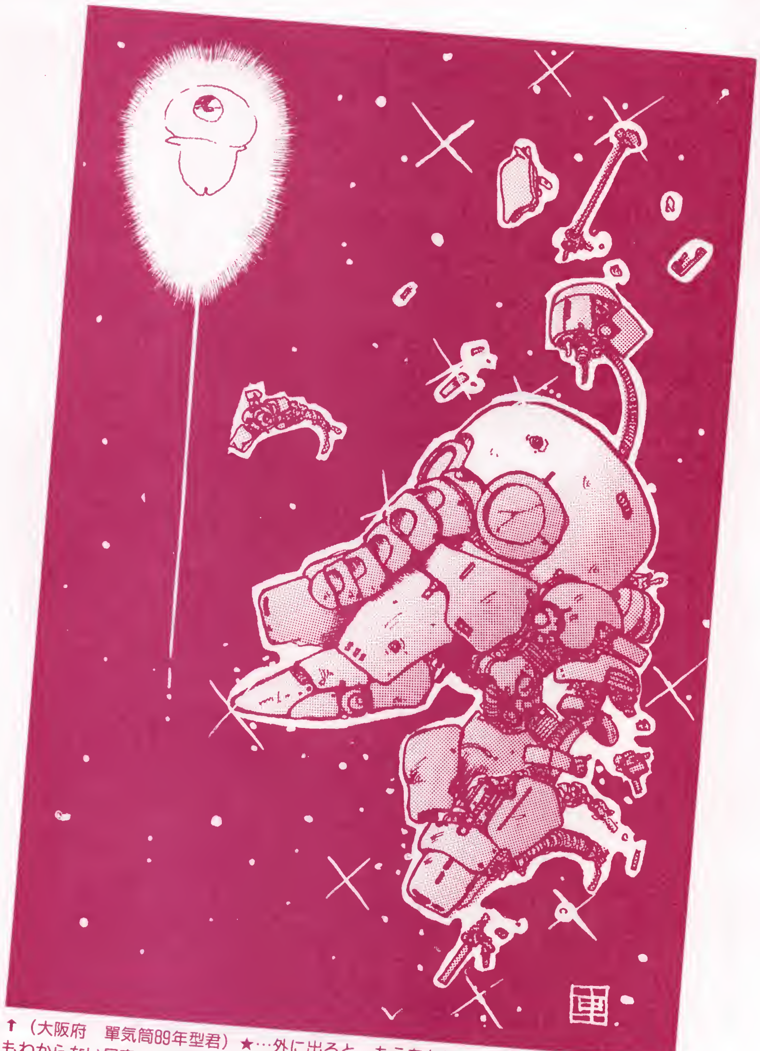
ゲームセンターの店員のみなさん、もうすこしゲームをプレイするひとの気持ちになって下さい。機械を傷つけられて怒るのは分かりますが…お金のことを言ったり「でていけ」なんて怒鳴るなんて…、私はイヤです。

悔しかったのは、この店がゲーメストのハイスコア掲載店だったこと。そういうところなら、お客さんへの理解もあると思っていたのに…。

ゲームセンターとお客さんとの関係が少しでも良くなるようにと、手紙を書かせていただきました。

（福山市　Y・T君㊫）

★オペレーターの方の御意見もお待ちしています。



↑（大阪府　單気筒89年型君）★…外に出ると、もうあたりは夜だった。どちらが上かもわからない星空。ふと気付くと、かたわらに彼がいる。…「ぼくみゅうとろんくん！」

# ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

佐藤久美さんが去って、また静華さんが去っていった…。なぜ、女性編集者はすぐ去っていってしまうんだろうか？もしかしたら、女の子の嫌がるようなことを何かしてるんじゃないですか？皆さん。

――埼玉県　鈴木哲也君

★なんてぇ事をおっしゃる…。

## 思いっっきりめだち狂った私…HELP!!

☆私は今、ゲーセンに行けません。なぜならあの事故があってから…。

連休中、私はいつもの店にいつものようにゲームをしに行きました。さすがに連休中だけに人が多い！困ったと思いつつ店の中をうろついていると、麻雀コーナーに「個人教授」なる見慣れぬゲームが。「これはやらねば！」と思い、50円玉をにぎりしめ、順番を待って「さて、やってやるぜぇ〜！」と意気も高く50円玉を入れました。これが事故のはじまり。あまりにもタイミングが悪かった！

スタートを押した瞬間、ゲームセンター内が急にシーンとしてしまった！響きわたる「よろしくお願いしま〜す！」の声。

店にいる人々の視線が自分に注がれているのが体でわかる。そこに、とどめとばかりに小学生のくそガキが「よろしくおねがいしま〜す！」と叫んだのであった！

どわはははははは！とゲーセン内は笑いのうず！店員までが笑う！笑う！

顔から火が出るとはまさにこの事。「早くゲームを終えて出ていきたいっ！」と心の底から思った。だが！こんなときに限って調子がよく、なかなか終わらない。その間約10分。私には一生に思えるほど長かった。

やっと終わって、店を出ようとすると店員さんが呼んでいる。なにかと思って行ってみると、ポンと肩をたたかれて、「よろしくおねがいしま〜す！」

どわはははははは！ゲーセン内は再び爆笑！　思わず「ばかやろ〜！みーんなあのガキがいけないんだ〜！」と叫んで店を飛び出した。輝く夕日に向かって…（ウソ）

誰かこんな私を救って下さい…HELP　ME…！

（大阪府　村雨史郎君(当)）

★何てことだ。人間社会の闇の部分を見てしまったわけですね。人ごとだと思って笑ってるけど、次にたった1人で標的にされるのはこの手紙を読んでいるあなた、あなたかもしれないのです!!（そーいや私もずいぶん笑ったなぁ、まぁいーや。）

## 最近のVGMのCDを聞いて思うのだった

最近、VGMのCDが数は出てるんだけど、どうもアレンジにこだわりすぎなんじゃないですかね？

私は、オリジナルで十分聞きごたえのあるものをほとんど原曲どおりにアレンジしても無駄だと思うんです。「アウトラン」や「アフターバーナー」のアレンジなんて、私は全然聞く気になれませんでした。同じアレンジなら、古いですが「戦場の狼」や「魔界村」のほうがずっと面白いと思います。アレンジをやるというのなら、アレンジしがいのある曲（逆にいうとオリジナルがやや迫力に欠ける曲）をやってほしいな、と思います。

それから、最近は1枚のアルバムに収録されるゲームが1つとか2つとか、ちょっと少なすぎる気がします。統一感は出せるでしょうけど、やはり色んなゲームの曲が入ってたほうがより多くの人のニーズに対応できるし、楽しいと思うんですけど…あ、こんなことレコード会社に言ったほうがいいか…。

最後に、テクナートの漫画の石川次郎さんは変なセンスしてますね。雑君さんみたいに人気が出たりして。

（愛知県　臥竜戦士オスカー君）

★実はあの漫画、最初コインジャーナルにのってあんまりにも面白いもんだから「いやーいいですよこれ！読者にも絶対うけますよ」なんていってこちらから頼んでのっけてもらったのだ。うーん、何でも言ってみるもんだ。

アレンジも、その曲を聞いたことない人にはすごくとっつきやすくて良いと思うけどね。あと収録も「あの曲が入ってない」とかなると困っちゃうし、といって丸ごと収録されなくても悲しいし…。



↑（直参　沼山定光君(当)）★よく見たら半年前のハガキだ（ゲームは10年前だし）…。

# ゲームキャラ相性度占い!

☆貴方にぴったりのお友達を紹介してしんぜよう。
　Yes・Noで答えてください。

❶暗いところが好き　No→❺へ　Yes→❸へ
❷世界は自分を中心に回っていると思う　n→❹　y→Cへ
❸墓場で遊ぶのが好き　n→❷　y→❽
❹ボーサンはいま一番サイバーな職業だと思う　n→❼　y→Bへ
❺平和はいいなあ　n→❷　y→❿
❻スライディングにかけては超一流だ　n→❾　y→⓭
❼名前がなくても生きていけるのだ　n→⓫　y→Dへ
❽トランクスの方が好き　n→❹　y→Aへ
❾麻雀でメシが食える　n→⓭　y→Hへ
❿悪は許せん　n→❷　y→Fへ
⓫自分の邪魔をするヤツは皆殺しだ　n→⓬　y→Eへ
⓬誰も相手にしてくれない　n→⓮　y→Iへ
⓭カッコつけたがりやである　n→⓫　y→Gへ
⓮ナタ1本あればグランドマスターであろーがルシファーだろーが倒せる　n→Jへ　y→Eへ

## 貴方のお相手は…

A＝アーサー
B＝覚蓮坊
C＝爆田博士
　（ベリーなフレンドになれそー）
D＝名無しの超戦士
E＝リック
　（末長く付き合うべきだ）
F＝ワルキューレ
G＝飛竜
H＝芹沢姉妹
I＝ストロバヤ
J＝もう一回やり直し。
　（長崎県　ワイド・カンダタ君）
★「その人を知ろうとするのなら、まずその友人を見よ」ですか。うーむ。



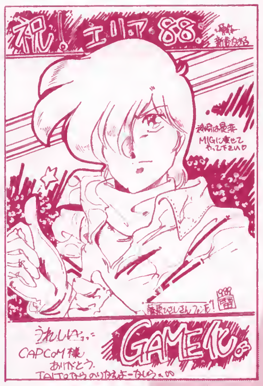

←（群馬県　ヤマチャン）★磨きあげられた技量と技量の激突――勝負は――瞬間!



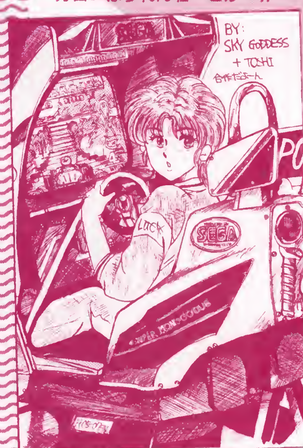

↓（静岡県　麻　機騎君）★今年もベストキャラを狙うのか、ナムコ!?



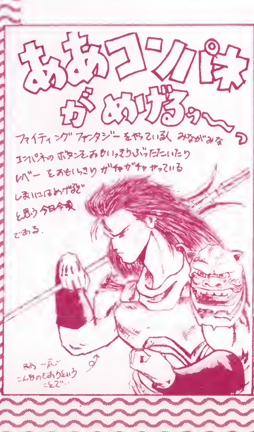

↑（北海道　川村真理さん(当)）★あのジャンプがいーんだよね。今月はメチャクチャ競走率高かったワルキューレ。




↑（名古屋県　雷"オフは待ってくれ/将斗さん"）★次は"マカロニほうれん荘"とか…!?




↑（合作// SKY。G+TOSHI両人）★やっぱり、1人は筐体をかいたんだろうなぁと…。




←（神戸市　藤井文士君）★機械も体もお大事に。

## ゲームの面白さって…あれ?

私は、現在高3のゲーム大好き野郎です。とある日、居間でゲーメストをよんでいた私に仕事帰りの母が話しかけてきたのです。
「何の本読んでるの?」
「ゲームの本だよ」
「まぁたゲームばっかり。そんなにゲームゲームって、ゲームのどこが面白いの!!」
「そりゃぁ、決まっとる。ゲームの面白いところは…」
恥ずかしいことに、私は次の言葉が出て来なかったのです。それ以来、この事について考え込んでしまうようになりました。色々な友達にも聞いてみました。

その解答は、「プレイしているとき、我を忘れられる」「ただ何となくやっている」「理由無しに面白い」「クリアした時の感動がたまらない」（この答えがダントツでした）など。
12～13人の人にしか聞いていないのですが、この中に「うん、その通りだ」と私が賛成できるものがないのです。ましてや、理由も無しに面白い、なんて事はありえないのです。何か面白いところがなくては、大切な小遣いを使っている意味がないじゃありませんか。
そこで私はさらに考え込みました。人の意見ばかりでは駄目だ、やはり自分のことは自分で結論を出さねばと。それから私は、色々な方法でプレイをしてその結論を出そうと思い、実行に移しました。
まず最初に稼ぎプレイをしてみました。がもともと腕に自信のない私が、危険を犯しても100点でも多く稼ぐという、高度なテクニックを要するプレイをしても面白さを見付け出せる筈がありませんでした。
次に、アウトランのギアガチャをしてみました。ゲーム機を多少乱暴に扱えばクリアできるというのは魅力的なんですが、メーカーやお店のことを考えると、とても出来ることではありません。
最後に、普通にプレイしてみました。自分としては、この時が一番楽しく遊べたと思います。
しかし、結局ゲームのどこが面白いかという疑問についての答えは出てきませんでした。私は、その答えは、ゲームセンターというフィールドを離れたときにはじめて導き出せるのではないかと思っています。その時がくるまで、自分のゲームに対する考え方がどんなものであっても、今までの趣味の中で一番長く続いているゲームを続けていこうと思っています。
皆さんも一度、こういうことを考えてみてはいかがでしょうか。マイナスになるようなことはないと思いますので。
（石川県　橋場幸雄君）

★そういえば、そんな事思ってもみなかったな…ってな感じで、この手紙をよんでふと考えてみた人、いるんじゃないかな。人の楽しみに口を出す事はないけど、自分の事は自分で考えるってのはいいね。THINK! THINK! THINK!!（逆ゼイリブ）

# ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

ラジオ関西の「青春ラジメニア」という番組で、よくゲームミュージックがかかりますよ。毎週土曜の午後12時～翌2時まで。関西の人は一度聞いてみよう。関東の人も頑張れ。

――京都府　笠原弘子♬宵緒！

★関西では、TVで「未来忍者」まで放映したそうな。うらやましー。

## 貧乏人もお大尽もゲームをしてりゃみな同じ…って？

☆先日、大船のゲーセンでゲイングランドをやっていた時のこと。

最近ゲーセンに女の子がよく目につくようになってきて、いいことだな～と思いつつ、ふと気付くと、隣でゲームをやっているのは僧衣をちゃんとまとったおぼーさんではありませんかっ！

あまりに違和感があり過ぎて最初はびっくりしてしまいましたが、おぼーさんがコンティニューまでして気合い入れて忍者龍剣伝をやっているのを見て、それだけゲーセンが一般的になってきたとゆうことだろーなーと納得し、1人で喜んでいるうちにジョニーが死んだ。(あん時は声に出せない悲しみがあったよな～。1＋10だったし…)

まぁとにかく、私としてはせっかく一般の人々がゲーセンに来ようとしてるんだから、誰もが気軽に入って行けるような店の雰囲気を我々ゲーマーもお店ももっと作ってかなきゃいけないんだろーなー、と思ったわけです。では。

(横浜市　北斗七星君㊚)

★お坊さんと龍剣伝ね…結構あってるような気もするけどなぁ…。私も昔、電車の中で徳の高そうなお坊さんが海外版のPLAYBOY読んでるのを見て肝をつぶした(死語)事がある。

さらに私の友人なんかは、両国のゲーセンでおすもうさんがパドルマニアで「スモウと対決！」してるのを見たそうで、そのときは生きた心地がしなかったという。(これも死語かな…？)

## はねたまごはどうした？ 読者の夢をこわさないで…

4月28日、僕はドキドキする胸を押さえて、ついに決心して本屋さんにでかけました。

真っ先にゲーム雑誌のコーナーに向かい、他の雑誌を見て気を紛らわそうと思いつつ、やっぱり目の前のゲーメストを手に取って、「はねたまご」のコーナーを探しました。ないなぁとおもいながら、きっとどこかにと念入りに探しましたが、やっぱりありませんでした。それでも、「何か書いてあるかもしれない」と思って見ていました。

せめて、「こんなゲーム企画が来たけど、載せるほどじゃなかった」ぐらい書いておいて下さいよ。2ヵ月かけて暖めた自分の「ジャンボ・ギョーザ」の企画が好きだから、どうしても未練がましくなってしまうんです。企画を送ってから、僕は宝くじを買った時のように、自分の企画が本にのった後のことを想像して、いい夢をみせてもらっていました。

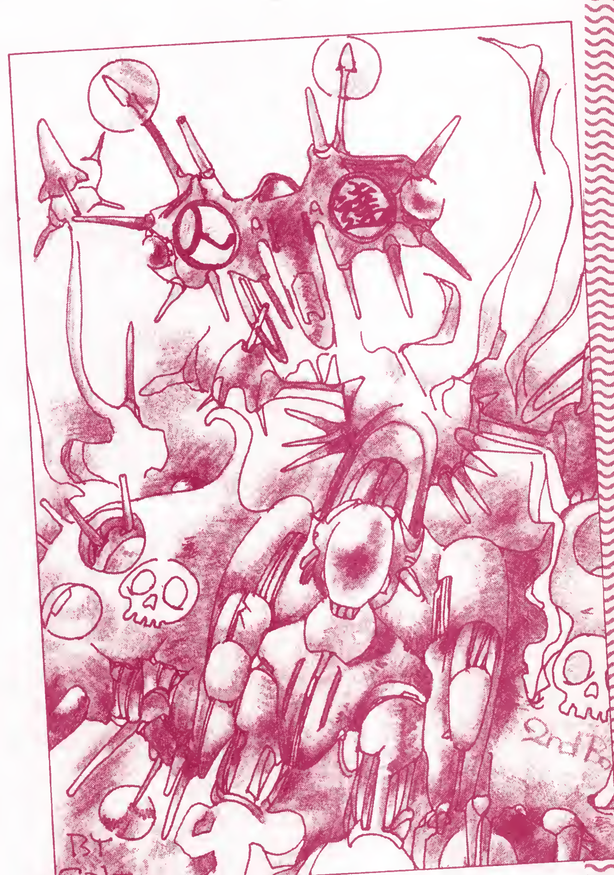
一体「はねたまご」のコーナーはどうなったんですか!? 僕は、自分の企画書が、封も開けられないまま捨てられたんじゃないかとまで思いましたよ。忙しいところ、大変申し訳ありませんが、どうかお返事下さい。お願いします。ゲーメストを見損ないたくありません。ゲーメストが好きですから。

(茨城県　野口登司君)

★ありがとう。ごめんなさい。月刊ペースで雑誌を作っていると、予定通りにページを作っていく事はなかなか難しいんだ。

だから、どうしても、読者の要望に応えきれなかったり、色々な形でのフォローが出来なかったりするんだ。そのつぐないは号を追って必ずして行こうといつも思っているので、不満や意見、感想なんかはどうか遠慮なく言ってきてね。

ちなみに「はねたまご」は今後も定期的に掲載していきます。君の企画を募集中なのだっ。




↑(横浜市　ピーター"見田ありがと"そると君)
★いいね――いいね――ワタシこの人イチ押し。描いてる絵本ってのも見せてねえへへ㊙

## どうですか？ 企画コンテスト第1号

☆6月号に「ゲーメストは誤植が多いのでライターから罰金をとれ」という意見がありましたが、私は「お詫びのコーナー」を作ればいいと思います。

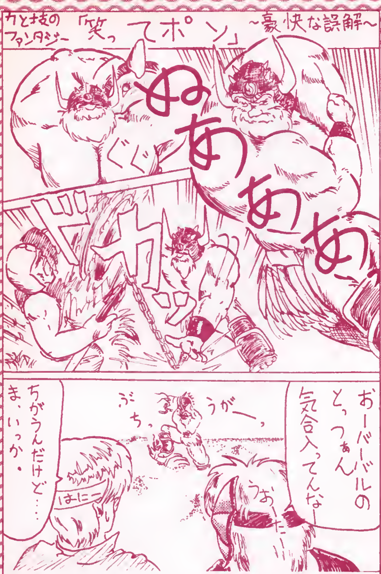
名前は、「あと一歩で東京湾」とか「君にはもうたのまん！」、「デュー〇するからね」等という変なものにしないで下さい。

実例…私は6月号の目次で、「ファイナルブロー」と書く所を「ファイナルゴロー」と書いてしまいました。

(名前を書く)

(千葉県「小さな親切、おおきな…」たこやろう君)(別に感情は含まれてないぞ。ペンネームがこう書いてあるんだ…㊟)

★いや～、あれには参った参った。(TAITOさん、御免なさい。)校正のときはもっとスゴイのがあるので、今度一度特集してみようかと…。




↑（大阪府　…まぁね、一円切手忘れてたのはオレが悪いけど、絵の方に消印おして送り返してくるなよゆーびんやさんよー山三君）★長い…。



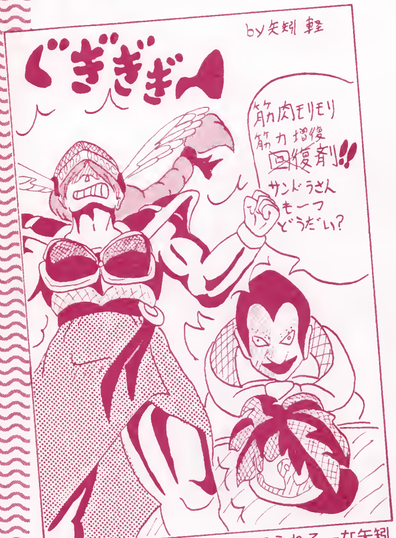

↑（神奈川県　エスクレマン君）★こ、この強引なノリは…（つづくらしいぞ。）



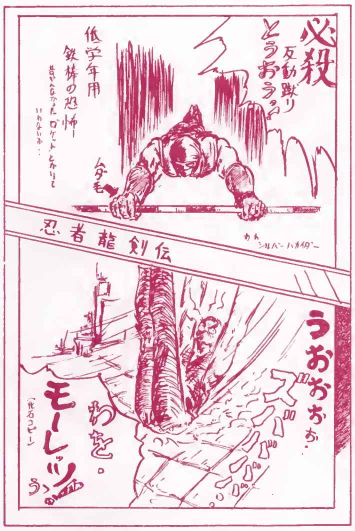

↑（大阪府　中村雅信君）★本人が見る前にのせちゃおっと。

パロディゲーム大集合

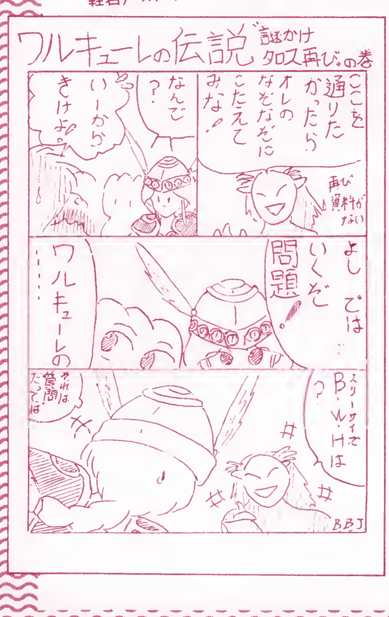
No KIDDING!




↑（東京都　ファンにおこられそーな矢矧軽君）★バ、バルキリーになってしまう…。




↑（北海道　ちょっぱぁ卍君）★……なんだかな――……（ゲーパロも見てくんさい。）




←（広島県　ぶるーべりーじゃむ君）★それを知ってどうするつもりだぁ!（連絡先をきかねば…!!）

# さるきゅーりの伝説

## ◆STORY

その昔、神々は人々に種を与えた。それは北の大地に黄金に輝く…（中略）地上の悲惨な姿を見かねたワルキューレは地上に降り立ちました。

と、場所は変わってここはなむこう村。1匹のおさると1本のきゅうりが突然旅をしようと思い立ったのだ!!

「うきい、いくぜ」「よしきた、さるどん」というわけで1匹と1本の大スペクタクル冒険神話が始まったのだ。

## ◆ゲームの説明

（わくわく!）

このゲームの売りは、何と言ってもシステム(通)を使った演出の数々。おさるのダンス、きゅうりのみそづけなど、どれも目をみはるものがあります。（「きゅうりの歩き方に大変こりました。50パターンぐらいあります」…開発者談）（すごい!!）

## ◆何と魔法も使えるぞ

分身の術…おさるのみ使用可能。ありがちだが、自分の毛をぬいて分身をつくる。ぬけばぬくほど毛がなくなり、視覚的にハゲが広がっていく。ぬくときに本物の猿からサンプリングした「うきっ」が聞けるなど、ここにも細かい演出が感じられる。（見事だ!!）

サイコロの術…ただサイコロになり、転がるだけ。しかし2P時に両者ゾロ目をだすと、次の面にワープできるぞ!（お得だ!!）

リックの術…おさるのみ使用可能。おさるの顔にホッケーマスクが現れ、敵をナタでスコーンと倒すことができる。また、2Pのきゅうりがいるときは、あっという間にきゅうりの輪切りの出来上がりだ。（アイテムのすだこを買っていると、たこときゅうりの酢のものができて、より効果的だ!!）

竜巻の術…おさるのみ使用可能。ぐるぐる回って気分を害し、ゲ○を吐く荒技。体力を消耗するが、アイテムの木の実を食べてからこの術を使うと、ゲ○が猿酒になる!これを敵に飲ませたら、奴は酔っ払って弱くなるぞ!おっと、ここできゅうりはすかさず輪ぎりになっておつまみ攻撃を仕掛ける!さらにその場を盛り上げることができる!（おさるのダンスでもOK!!）

カメレオンの術…きゅうりのみ使用可能。いきなりきゅうりがきゅうりのキューチャンCになる。これといった意味はないが、アツアツの御飯によく合うだろう。なぜカメレオンの術なのかは、よくわからない。（なるほど。）

全8面で構成され、海、山、川、空、マクドナルド、ニカラグァなど様々な世界を歩き回る。さるときゅうりが君を呼んでいる!

（大阪市　グレート・ゲイナー君）

★おおっ!!なんだかまるでわけがわからんぞ!!ナァンセンスとはまさにこの事でしょう。最近雑君キャラの目玉がひっくりかえるようなパロゲーの投稿が少ないので、新たなパターンのパロディーがほしいぞぉ――っ!!

# こちらこだわり派

READER'S OPINION

6月号の夢野君の「サークルって何だ?」に対して、いろいろなお便りが届きました。今回はその中から2通のお便りを紹介します。読んでみて下さい。




↑(京都府　ぱすてるとらっどさん)★なんかかわいい。いろいろ送ってほしーです。

## 変なサークルにご注意!!

☆こんにちは♡ゲーメストいつも読んでます。6月号のサークルのことを読んで、私も思うところがあったので、こうしてペンをとりました。

私はゲームサークルじゃなくて、ゲーム同人誌の方を少しやっています。それで、以前同じサークルの人から「変なサークルがあるから気を付けたほうがいいよ」と忠告されたんです。その時はどういう意味かわかんなくて、聞き流してたんですが…。

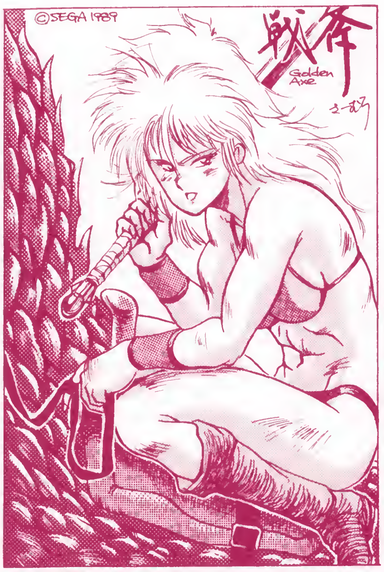
ある日、1通の手紙がきたのです。なんだかすごく強引で、よく分からない変てこな内容なのですが、つまり自分のサークルに入れ、いつまでに返事を送れ、○○のポスターをやる…とかいった、サークルの勧誘だったんです。

私はとりあえず「今はもうべつのところに入っているので、ごめんなさい」という返事を書いたのですが、今度は会報を無理やり送り付けてきたり、電話番号を調べて家に電話まで掛けてくるようになったのです。それで、「一度会いたい、僕は君の家も知ってるし、いま近くまできている」なんてとんでもないことを言ったり、私のサークルの人にまで手紙を送り付けたりするんです。それ以来、彼等ともあまり付き合えなくなっちゃって…。

どう考えても非常識すぎてこまっちゃってます。

普通だったら、サークル活動ってもっと楽しいはずなのに、この人の御陰ですごく憂欝になってます。こんなひどい人が世の中にいるなんて、ちょっとがっかりです。サークルに入ろうと思っている人、とくに女の子は、変なサークルに引っ掛からないように注意して下さいネ。(でも…あれ以上変なサークルって日本じゅうさがしたって無いと思うわ。)

(京都府・ありすさん)




←(西宮市　さーむら君)★鉄と血の時代の正義　明日の夜明けに生きる資格。




↑(埼玉県　馬鈴薯君)★子ワルキューレ、崖から落ちる落ちる!!

## 他人を認めながら自分を認めてもらう事が何と困難なのだろうか…。

☆6月号の「ボツはいやだ!」に対して感じたところがあったので、しばらくぶりにペンをとりました。(自分達のサークル活動に疑問を持ち出してから仲間に拒否されるようになってしまい、現在はそこを離れて2人で活動しているが、前のサークルのいやがらせが続いている…というもの)

読むうちに、なんとも言えない気分になってしまい、自分が夢野氏と同じ立場にいたら、どんな行動をとっただろうか、考えました。

以前、私は数人の友人達の中で、グループの一員としての立場を理解して、一緒に楽しんでいたつもりでした。しかし、彼等を友人と思って行動を共にしてきたのに、他の仲間にとって私は単なる知り合いでしかなく、私はいつの間にか孤立していたのです。

私は、友人だと思っていた知り合い(この違いを理解してほしい!)に裏切られたときは、彼等を何とひどい奴等だと思いました。

けど、考え方をかえてみると、自分に非があったかもしれない点に気付いたし、彼等のような事だけはすまいと思い、そして、誰もが自分を認めてくれるなんて事はありえないという事に気付き、いや、気付かされたのです。

だからと言って、自分を認めてくれる人達とだけ一緒にいるってのも逃げでしかない。

まず自分のことを認めてもらう前に、相手を理解して認

# 第2回 カラーテレカデザインコンテスト応募要項!!

再び登場のカラーイラスト特集、今回もテレカデザインコンテストをやるずぉ――っ!! これはグッドですよとゆうイラストを皆さんに投票していただき、上位3枚を次のカラーテレカのデザインに使わせていただこうという寸法だっ。というわけで、16ページにあるアンケートハガキを見てちょうだい。

コンテスト選考用の回答欄の左のマスには**テレカにはこの絵だ!!**というイラストの番号を入れてね。次にまん中のマスにはテレカにはちょっとアレだけど**個人的に好き**ってヤツの番号を、で一番右のマスにはとんでもねーなんじゃコリャ**大ボケでんがな**とゆー奴の番号を入れ、切手を貼ってポストにGOだっ!!! 選考に参加してくれた方全員の中から今回は30名にそのテレカ、10名にバインダーをプレゼント!! 締切りは7月30日。たっくさんの人の参加を待っとります!!! (集計が死ぬんだ、これが。)

## カプコンからCMビデオプレゼント!!

ところで、6月号が発売されてすぐカプコンから連絡が入って、アイランドの「CPシステムのCM見たぞ」の手紙を見てとてもうれしかったので書いてくれた読者に送ってあげて下さいと、いう事でCMの収録されたテープを送っていただいてしまったのだった。

で、そのテープが6人分あるので「わしもそのCMがみたかったぁ!!」とゆうヒトはゲーメスト「CMビデオ」係まで応募してきて下さい。締切りは7月20日。いやー、この太っ腹なコト!ゲーメストもみならわなくちゃ。

ではまた来月!(文章のお便りがイラスト組に負けそうだよ~!! 気軽に送って下さいな。)(栗)

# 悪趣味げーまー度ちぇえええええっく!!!

## 次の質問に○×で答えて下さい。

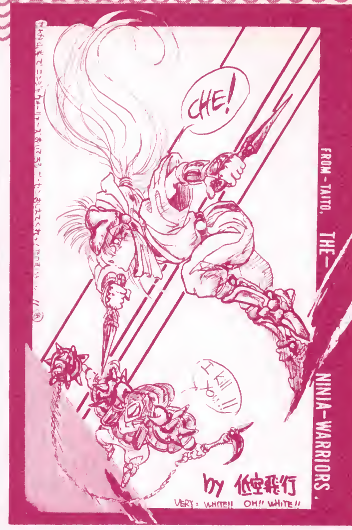
❶パケットは全部殺さないと気が済まない。
❷ゴーファーの容姿は美の極致だと思う。
❸サイバリオンでボスを焼き殺すとき、自然に顔がニヤけている。
❹雑君先生にもっとKENやギルをいじめてもらいたい。
❺エミリー、ルーシーの車を相手に「チェイスHQごっこ」をやってしまう。
❻アルテミスが炎に包まれて苦しむデモだけは見逃さない。
❼アーサーや李王を「わざと」魔像に食わせたことがある。
❽シモンになって思う存分ムチを振り回したい。
❾変身したジェニファーに愛着がある。
❿血がほとばしるゲームや絶叫が飛び交うゲームが大好きだ。
⓫雷神、風神の死に様を見て「芸術は爆発だ!(死語)」とつぶやいたことがある。
⓬一番好きな女性キャラは、実は安駄婆である。
⓭友達を車道に突き飛ばしたことがある。
⓮オペレーションウルフを始めて以来、人間を見る目付きが変わった。
⓯グランドマスターの思想に感動した。
⓰どんな敵でもあっさり勝負を決めるよりはゆっくりいたぶる方がいい
⓱ゲイングランドで仲間を犠牲にしてもへとも思わない。
⓲忍者龍剣伝で一番気にいっているのはコンティニューの画面である。

### ○の数が……

0~2　貴方は健全なげーまーです。
3~5　ちょっと気を付けましょう。
6~10　アブナイです。友人関係に気を付けたほうが…。
11~13　もはや変態の領域に近いですね。
14~17　「俺は人間やめるぞ」とほざいたことありませんか?　あるでしょう!!
18　てめーはこえてはならねぇ一線を越えた…。

(千葉県　ランダムスター君)

★それを言ったら、クリアデモの時ペガサスが動かせるのをいい事にアルテミスの脇の下を羽でくすぐってる奴は一体…んっ?なんだなんだ?私はそんなことやってないぞ。これは新潟県の仲本寿太君とゆー人が言ってきたのだ。念の為。(やらないように。)




→(山梨県　低空飛行君)★「、ふッ!!」空中一回転。




←(山口県　未来人君)★アルテミスは眠っている…。

めるために努力をしなければ。話も聞こうとしないってあるけれど、話しかける態度も問題があると思う。頭ごなしに「話聞けよお」では誰だって聞きたくない。人間は考える頭あるんだから、冷静に自分の意見を出せば、きちんと聞くと思う。

それでも相手が礼儀を弁えないのなら、その相手はそれだけの人間だから見限ったほうがいいでしょうね。お土産を持ってこなかったとか、そんな理由で仲違いしたとは思えないから、なんらかの原因があったかもしれない。夢野氏自身では気が付かない何かの原因。私はそう思うのです。

結論として、私は、話をしてみることだと思うのです。相手の事悪く言っていると、大抵相手もこちらの事を悪く言っているものですから。他人ほど自分のことをよく知っているものですから。

(仙台市　U G・さん㊫)

★彼はまた、「集団も個人あってのものであり、個人がしっかりしていれば集団の中にいてもその影にかくれて行動する様な事はないでしょう」とも言っています。理想的なサークルのあり方ってどんなものなんでしょう?皆さん、意見を聞かせて下さい。

# ご商談コーナー

## 売ります

☆ペンゴ、サイドアームズ、タイムパイロットを3つあわせて6万円で。また、コンパネ1P用2P用を安く売ります。ハガキ下さい!!
(〒567 大阪府茨木市西中条町14の32 岡橋伸樹)

☆バラデュークの基板を5千円で、魔界村の基板を1万円で売ります。また、グラII、達人等のシューティングを安価で買います。
(〒910―36 福井県丹生郡清水町田尻栃谷1―20竹内将人)

☆セガMkIII+ソフト13本フルセットで5千円ほどで売ります。(高く買ってくれる人優先)送料こちらもち。パッドの外見にやや難あり。詳しくはW葉書で。6~7千円で買ってくれた人にはまんがを20~30冊つけてあげます。
(〒329―32 栃木県那須町黒田原相生町二 小林 徹)

☆お金に困ってます。MDハリアーIIを2千円以上、PCソフトギャラガ88、ドラスピ他11本を千~千500円以上で売ります。送料そちらもち。
(〒302 茨城県取手市取手新町3―21―3 坂本玄洋)

☆イメージファイトの基板を売ります。希望価格を書いてW葉書で連絡を。(できれば6万円以上。PIIIの豆本送ってくれた人は一寸有利)
(〒567 茨木市南春日丘6―2―3 住田憲治)

☆ゲーメストNo.2~32、NGその他いろいろ売ります。なお多量に買って下さった方には、今や仙台では幻のキャロット月刊誌プレイスタッフもあるだけ差し上げます。リストを送りますので、62円切手同封の上連絡を!!
(〒981―31 宮城県泉区野村字菅間前1の7 熊谷誠之)

## 買います

☆ラビオレプスの基板を1万円で売って下さい。送料等全部こちらで持ちます。売って下さった方にはゲームCD、CT、ウォークマン他色々あげます。W葉書で。
(〒362 埼玉県上尾市藤波214―1 石井 順)

☆キョーワかアクセスのコントロールBOXの15ピンタイプかビデオ出力タイプ(できたらKIC―043DX)を1万5千円で(美品希望)。それとグラディウスの基板を1万5千円で。送料もちます。68ユーザーの方はその旨かいておいて下さい。Wハガキで…。
(〒933 富山県高岡市東下関8―17 酒井 孝)

☆ゲーメスト創刊号から10、12、13、19、21号を傷み具合が少なければ定価でゆずって下さい。多くゆずってくれた人にはスペースハリアーのビデオ(VHS)を差し上げます。W葉書で連絡して下さい。
(〒709―08 岡山市東平島1163―9 杜 怜子)

☆ゲーメスト創刊号からNo.23までと、リブルラブルの事がくわしく書かれた本をなるべく安く売って下さい。希望価格を書いてWハガキで。
(〒735 広島県安芸郡府中町千代8―2 栗明 浩)

☆セガ・メガドライブをなるべく安く売って下さい。
(〒760 香川県高松市木太町1区992―5 川田英範)

☆18~20インチ筐体(パネル付完動品)を2万円前後で買います。(できれば基板付)GM、ドラクエビデオをつけます。W葉書で。
(〒386―22 長野県小県郡真田町横尾7137 塚田武志)

## 交換・その他

☆僕のサイドアームとあなたのブラックドラゴン、又はダブルドラゴンを交換して下さい。又、ザインドスリーナをギャリバン、くにお君他同等の物と交換してくれる方もまってます。(もちろん完動品)W葉書で連絡を。
(〒914 福井県敦賀市津内3丁目1―7 川西伴岳)

☆メルヘンメイズ、アサルト、未来忍者のロムキット、キック&ラン(奇々怪界のロム付きの)いずれかと、ナムコシステムI、86、セガシステム16用のロムキットと交換して下さい。モトスにゲームのカタログやポスターをつけて4千円で売ります。W葉書で。
(〒457 名古屋市南区呼続元町19―4 小島真志)

☆ハンダづけができるなら、コントロールBOXぐらい自作しよう。詳しい事はW葉書で。おかしの箱で自作したコントロールBOXは泣けるぜ。
(〒921 金沢市三馬2―235 安藤孝方 古川純一)

☆私のCDROM$^2$システムとベラボーマンの基板を交換して下さい。
(〒965 福島県会津若松市昭和町1―19 河内 恒)

☆私の魔界村の基板(KIC―045DX用ハーネス付)を恋のホットロックと交換して下さい。交換してくれる人にはFCを付けます。62円切手同封で連絡を。末長く待ちます。
(〒329―11 栃木県河内郡河内町下岡本2493―25 桧山高志)

☆私の大魔界村の基板をアサルト(なるべくP付)と交換して下さい。おまけに1枚基板をつけます。又、私のファンタジーゾーンをアサルトと交換して下さい。
(〒322 栃木県鹿沼市千手町2562―11 若林俊雄)

☆ゲームを、単なる遊びとしてではなく映画的に本質的な部分で語りませんか?もし話りたいなら下記まで連絡を。
(〒572 大阪府寝屋川市萱島東1丁目1―7 杣取昌弘)

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

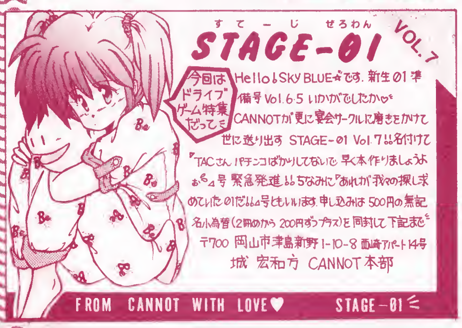
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

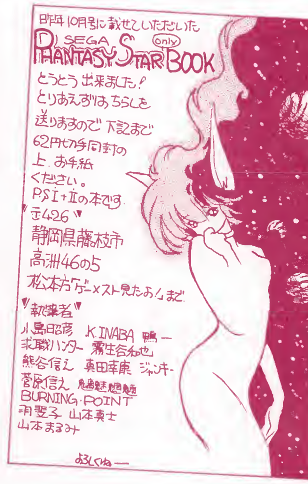
掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。









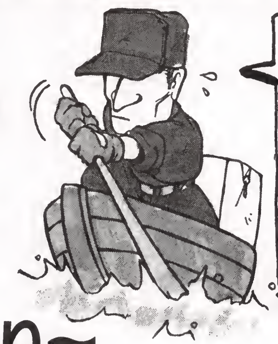

# お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区
内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

# メチャ安い!!

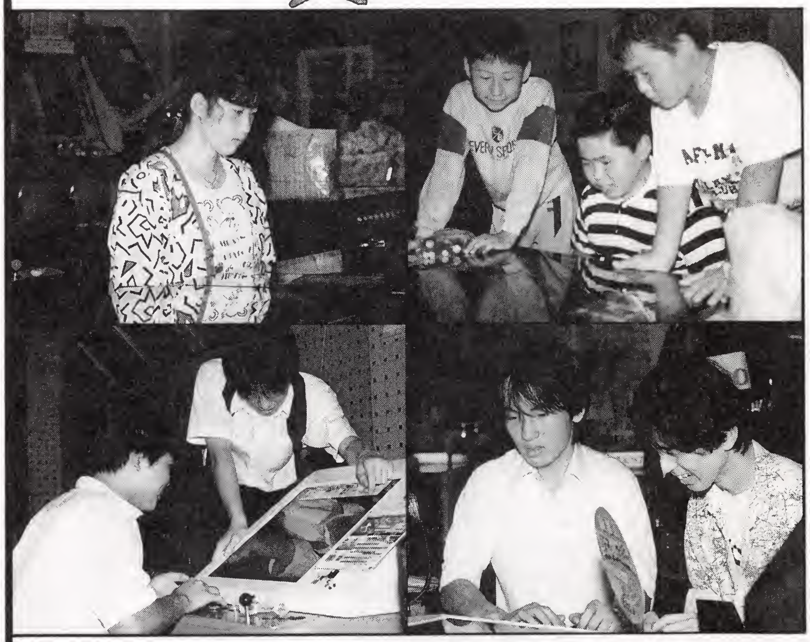


輸出も
してます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

## 大ゲームセンター

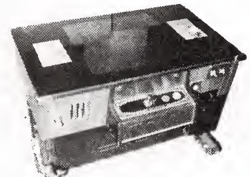



●1ゲーム10円、20円より～
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



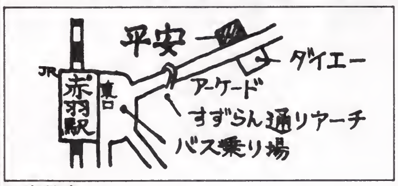
テーブルTVゲーム機

## 格安販売!

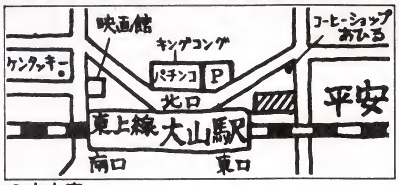


- ●14インチ 15,000円
- ●18インチ 40,000円より
  (完動品・整備済)
- ●ゲーム基板 5,000円より
  (タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。




●赤羽店




●大山店

**中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。**

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

# ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

# 水谷　潤の<br>ゲームデザイナー入門<br>6

# ゲームアイデア、その発想法をさぐる

前回はゲームの発想法の実践法について、少々触れましたね。今回は、今のゲームのあり方を一度徹底的に確認した上で、これを疑問視するゲーム発想のテクニックについて、皆さんと共にさぐりましょう。



## ゲームを疑う事の重大さ…

皆さんは、「ゲームという言葉」から、どんなものを想像しますか!? ゲーメストの読者ならば、ゲームセンターにあるテーブル機や体感物をすぐ思い浮かべ、これこそが「ゲーム」であると、まず信じて疑わないでしょう。

しかし、ここ（地球のとあるゲームセンター）に、数人の宇宙人が紛れ込んできたとしましょう。彼等はまったく異質の文明を持ち、実に好戦的!! 当然、逃げ遅れたプレイヤー達はエイリアンによって食い殺される訳ですが…（注：筆者はSF・スプラッター・ホラー漬けである）、あとに残ったテーブルゲームや体感ものを見て、このエイリアンはこれを一体何だと思うでしょうか?

戦う事だけで、「遊び」の文化を持たない彼等、エイリアンには、きっと「殺人用訓練のシミュレータ」（笑）（AFⅡやオペウルなんかお手のもんだったりして!）に映ったかもしれませんね!

逆に、今度は実に友好的な異星人がゲームセンターを訪れた…とします。

彼等は各種超能力が発達している為、自分の星では一切こうしたモニターを介した遊びは生まれなかった。なる程!こんな遊び方もあったのか!!と妙に興奮ぎみ…。

我々はさっそく彼等の星で流行してる遊びは何!?と聞いたりなど…（この先長いので略す㊤）

「な、なる程!そいつぁ、面白い!! そんな遊びの文化が、僕らの知らない世界で育ってきてたなんて!! ボクら、地球に今、あるものだけが、ゲームなんだって思ってきたけど、それはどうやら大きな間違いだったみたいだね…」

ゲームセンターに居合わせた少年達は、異星人のUFOに招待され船内にあった実物のゲーム（もはやゲームという枠を越えてしまっていて、ゲームと呼んでいいかどうかもわからないもの）をプレイさせてもらったのです。感激の為、ただただ涙が溢れ、彼等はしばし言葉を失なっていた——。

まあ、この物語はまだまだ続きそうですが、彼等、異星人のいう新しい遊びの概念とは一体どんなものだったのでしょう。出来る事なら、私もその場にいて、実際に話を聞いてみたいものです。

まぁ、とにかく、今まで「当たり前」と思われてきたゲーム像のみにしがみついている様では、「井の中のかわず」と異星人に笑われてしまうのがオチの様です。

かといって、我々が一気に彼等のレベルに近づこうとしても無理でしょう。原始人が、現代人のマネをしようとしても無理な事と同じです。原始人が一歩一歩、今の人間に成長した様に、我々も未来の遊びとは一体どんなものなのだろうかと、今、少しずつでもいいから考えていくべき時にいるのだと思います。

まず、具体的にその第一歩を踏みだすには、どうやら「当たり前」と思われてきたゲームシステムやゲームのあり方、提供の仕方などを一度再確認する必要がある様です。その上で、我々はこれらのゲーム像に大きな疑いを持たねばならないと思うのです。

「再確認」という言葉を使ったのは、現状を知らずして、そこから脱皮は出来ない。まずは己を知る事から始めよう。と言いたかったからです。

では、今のゲームの「当たり前」について考えるところからまず始めてみましょう。

## 「当たり前」の事項を書き出す!

ゲームの当たり前について、どれ位、読者の皆さん（特にゲームデザイナーを目指す人）は、その例をあげる事が出来るでしょうか?

百個位言えたら、まずまず合格というところですが、実際やってみると意外に難しいかもしれません。当たり前の事を見抜いて列挙するだけの事がこんなにも難しかったなんて…と驚く人もいるかもしれませんが、あまりマジメに考えてないで、頭をかわらかくして

考えて欲しいと思います。

どうですか？　あなたはどれ位ゲームの当たり前を列挙出来ましたか!?

実は、この「当たり前」と思われている既成概念は日頃、我々の創造活動を妨げている一番やっかいなシロモノなのです。

さあ、これからゲームを考えようという時、我々はともすると、「さて、今度はシューティングにしようか？体感ものにしようか？それともRPGでいこうかな？」という様に考えがちですが、これではいつまでたっても、今までのワクから脱しきれず、また似たりよったりのゲームしか作れない事になります。

もう、この時点で、既成のシステムにはまりきり、新しいものを模索する事すら考えようとしてない訳です。ゲームは新しくなくていい！むしろ古典のワクの中でいかに磨きをかけるかだ!!…などと、豪語する方も増えている様ですが、どうも新しいものに思いきってチャレンジ出来ない人の、都合のいい、言訳の様にしか聞こえません。

そりゃ、今迄面白かった基本システムをそのままひきずってるのだから、時間や人を導入して、しっかり作れば確実に面白いものが出来るでしょう。

面白けりゃ同じだっていいじゃない！っていう反論があるかもしれませんね。しかし、私は（個人論で申し訳ないですが）もうそろそろ同じシステムでの「着せ変え遊び」にあきあきしているのです。ストーリー性をぬきにして、ゲーム性だけつきつめると、ほとんど何ら進歩していないのが現状ではないでしょうか？

そんな時だからこそ、私は声を大にして新しくて面白いものを！と言っているのに…。

諸君は「新しいシステムやジャンルなどなくなればいい。同じシステムの中でどう面白いものを作っていくかがゲームデザイナーの仕事だ！」などという、まことしやかな甘い言葉にのってはいけません。新しいもの、大いに結構!!そうした事なしで、このゲーム業界がどれだけ発展し続けるというのですか!?(怒)

いやー、なんかだいぶ怒りが爆発したせいか、横道に話がそれてしまった様ですね。すみません。それでは話を元にもどして…。

さて、「ゲームにはジャンルが存在する！」…これも立派な、ゲームの「当たり前」としての一例です。

では、この事を皆さんといっしょに疑ってみましょう。

「ゲームにジャンルなどないのではないか」という疑問が出たとします。では、日頃我々は何をもって多くのゲームをジャンルというワクで仕切っているのか、分析する必要がありそうです。

今あるジャンルを全て書き出し、それぞれの特性や利点・欠点等あらゆる角度からこれを調べつくしてみるとしましょう。

①書き出した中に欠けてる要素はないか？→あれば新しいゲームのコンセプトになる可能性が！

②今ある特性その他あらゆるものを逆転させて考えてみる。

③一見、無関係なものと組み合わせてみる。意外な発展が…。

④いつ、どこで、だれがなぜ、どの様にして、といった事を否定してみたり等々する。

⑤身近にある物事に置き変えたり等出来ないか？→出て来たものはゲーム機の形をもはやとどめないかもしれないが…。

⑥他ジャンルの重要特性とそのジャンルの特性を合わせたり、一部交換したらどうなるか？組み合わせ・交換等があまりなされてないジャンルで考えてみる。

等々、あげればきりがないのですが、この様な方法から、まったく新しいアイデアがきっと何かしら出てくるかもしれません。

今の例は、「ゲームのジャンル分け」に対する一例ですが、これ以外にもゲームの当たり前はたくさんあるはずです。

たとえば、アーケードでは…

①お金を入れるものである！
②CRT等を通し視聴覚を刺激。
③レバー・ボタンで操作する。
④パターンを覚えて上達する。
⑤主に若い人にプレイされる。
⑥人間の頭脳程、柔軟でない。
⑦ゲームセンターでプレイする。
⑧地に足をつけてプレイする。
⑨場所をくう遊びである。
⑩失敗しても生命に危険はない。

などなど、もっともっとたくさん出るはずです。

①番を疑う事で、今あるゲームセンターのコインやカードシステムを疑う発想が出て来そうですし、②番からはCRT以外のものに置き変えられないかとか、他の五感（六感）にうったえる遊びは出来ないか？となります。

③番は、ありきたりな操作系のあり方を根本から疑ってみる、いいきっかけになるでしょう。

④番は、それこそ非パターンゲームのアイデアを生むきっかけになりましたし、⑤番は幼児用の、ゲームを通してのCAIソフトや病人のリハビリ用のゲーム機等が考えられるでしょう。

⑥番などは、今後コンピュータがどんどん発達すると思いますので、それにつれゲームのあり方も変わってくるものと思われます。

⑦番、ゲームセンターはゲームだけでやるものではないと考えたのが、今ある家庭用ゲーム機ですが、もっと他にもあればいいなと思うのにない所ってありますよね。たとえば、飛行機とか、船の中とか…。

⑧番は、それこそ無重力体験の中でのホログラフィック・シューティングゲームなどが考えられそうですね。無重力の中でのゲームなどというと、10年前は「お前はアホか!?」と言われかねませんでしたが、今ではもうそこまで手がとどこうとしています。

⑨番、これを土地の効率的使用問題と考えれば、どうすれば、1つ1つのゲームをよりコンパクトに出来るか等考えるきっかけになりそうです。かべかけモニターにするとかはゲーム機をコンパクトにするアイデアですが、突拍子もない例をあげるならば、人間や機械を全て小さくしてしまえばいい訳です。（昔、ウルトラQでそんなのありましたっけ…(笑)）

地上がだめなら、地中に一大ゲーム都市を造っちゃうのもいいですよね。（シェルター機能も付いていて人類子孫を守れる！即、造ろう!!(笑)）あと宇宙に目をむけた時、どんなゲームやゲーム場の姿が生まれてきそうか考えても楽しそうです。

⑩番、まさかプレイに失敗すると死ぬ！なんてゲームは作れないできょうが、どこまで死すれすれの恐怖を体験できるか追求してみるのも1つの方向性ではないかと思います。（いい悪いは別として…）

さて、こうしてみていくと、今、たった10個の「当たり前」について少々疑っただけなのに、以前よりずいぶん物を見る視野が広がった事と思います。

これは、たとえば――

「さあ、次はRPGを作るぞ。主人公はあらゆる難関を乗り越え、しだいに強くなっていく…と、マップはこうこうで、ここで経験値をかせいで…、システムは今までとほとんど変わらないから、ストーリーで凝らないといけないな。さて、ストーリーはどうしよう!?（ゲームをどうしよう…ではない事が多い。）」

などなど、今迄の凝り固まった考えから目をさましてくれる、1つの決定的な手段になるかも知れません。

## ゲームの不満点をあげてみる

さて、次はゲームの不満点を出来るだけ多くあげてみましょう。何故、そんなことをするのか…ですって？

ゲームの不満あるところ、ゲームのネタあり！と私は考えているからです。皆さんも不満を言い出したら止まらないでしょう(笑)。ですから、これを列挙するのは、前記の「ゲームの当たり前」を書き出すより楽なはずです。

出来れば200個位あげてみて下さい。…出来ましたか!?…

さて、ここで今度は、これらすべてを疑ったり、否定してみて下さい。今迄自分が気に入らなかったその部分を拡大してあつかい、この〝欠点〟をさか手にとったアイデアを考えてみましょう。




結果として、自分が理想とするゲームに一歩近づきますし、さか手にとった特殊なアイデアがプラスアルファーされるならば、鬼に金棒! あとはいかにしてこれを煮つめ、より面白くさせるかを考えればいいだけです。

そう考えれば、ゲーム作りは初めの基本構想がいかに大切かよくわかると思います。素案の段階でほぼ80%先が見えてしまうだけに、こうしたアイデア発案の時は、できるだけ常識にとらわれずに、広い視野で物事を考える習慣を身につけてもらいたいと思います。

ゲームに対する不満ですが、これは「自分の不満」だけでなく、「他人の不満」にも耳を傾ける必要があると思います。

筆者自身、足しげくゲームセンターへ出入りし、人と話したり、不満のたまり場でもある落書き用ノートをじっくり読んだりなどしている訳ですが、こんなところにも実は、たくさん「アイデアの素」がつまっているものです。

そうした事から、新しいアイデアが出てくるなんて事も実際、充分あるんですから…。(私自身、こうしたことから着想することもありますよ。)

ゲームを考えるなら、机にばかりしがみついてないで、もっとどんどん外に出なさい!というのが私の考えです。(ただし、目的を持たずに出るのはまったくの〝時間の無駄〟ですから注意して下さいね。)そして、前々から言ってる様に、気付いたらすぐメモる習慣をつける事です!

こうした訓練を充分積めば、誰だってゲームのアイデアは出せる様になるはずです!

## 未知の操作系(インターフェース)からゲームを考えてみる

操作系には、たおす、回わす、押す、連打する、強打する、踏む、蹴る、傾ける…等々の人間のアクションをコンピュータに伝えるインターフェイスとしての役割があります。

たおすというのは、ジョイスティックであり、回わすというのはステアリングやトラックボール、ローラー等でしょう。

強打といえば、〝圧力センサー〟を使った「ストリートファイター」や、傾けると言えばバイク物の「ハング・オン」を連想しますよね。

この様にゲーム内容自体は昔の〝格闘物〟だったり、〝レース物〟だったりしたものが、新しいインターフェイス(操作系)を付加する事でまったく違ったゲームとして体験出来る事もあり得る訳です。

この場合は、基本アイデアを生かす為の操作系選択というより、むしろそれ自体が売りであり、ゲームの核をなしてる様です。ですから、こうした〝操作系〟から入るゲーム発想法も(いいか悪いかは別として)確かに存在すると思います。

ゲームの発想の切り口とは、この様に1つでは無く、数多く無限にあり得ると筆者は考えています。

さて、ここで少し読者の皆さんに問題を出すとしましょう。

「人間が行なうアクションを動詞の形で100個分書き出す」というものです。辞書を見ても結構!(制限時間は30分!○○する…等も可)

さて、どうだったでしょうか?

これら数多くのアクションを実際に目の前にしてみて下さい。

もし、このアクションを操作系に結び付けたら、どんなにゲームの世界が広がる事でしょう。少なくとも、今迄、頭の中に抱いてきた既成のゲームから大きく飛びはねたゲーム像が頭の中を行ったり来たりするはずです。

あとは、その中から問題点を抜き出し、実現化の方向へ進められるか等々のチェックを繰り返し行なえばよい訳です。ただし、操作を売りとするゲームの場合も操作部だけでなく、ルール・目的・遊びのシステム・かけひきの在り方について留意するべきである…と考えます。

## 今回のまとめ

先月に続きゲームの発想法のいくつかを私なりの方法という事で皆さんにお話しした訳ですが、どうだったでしょうか?

アイデアの発想法自体はまだまだたくさんありますが、ここで私が全てそれをしゃべるよりは、あとは皆さん自身の手で「発想法を発想」して欲しい訳です。その方がより個性的なものが出ると思いますし、自ら発見・発想する訓練にもなります。

今回、お話ししたテクニックだけでも、無限の発想を可能にするものですし、これをうまく使いこなせれば、筆者自身が驚く様なゲームが若い人達の中からきっと出てくるはずです。

今回、この記事を最後まで読まれた方は大変な得をされたと思います。やり方次第では、アイデア1つで家を建てる事も夢ではないのいい例ですよね。

今日このごろ。(ドラクエなどがその いい例ですよね。)

ですから、皆さんは、今日大変な「金のなる木」を見つけたのと同じ事だと思います。是非、これらの発想法から、若い人達が刺激を受けてくれ、将来のゲームがより刺激的なものになってくれる様、私は大いに期待しております。

よく、手のうちを明かして水谷さん自身は困りません?とか言われますが、私自身は、今後どんどんそうしたゲームが出てきてくれればと望んでいます。

少なくとも、今はあまりにも脳天にショックを受ける様なゲームがなさすぎですよね。私自身がもっともっと面白いゲームで遊びたいし、「畜生!やられたアッ!!」と、くやしがる様なゲームに出会いたいと思います。

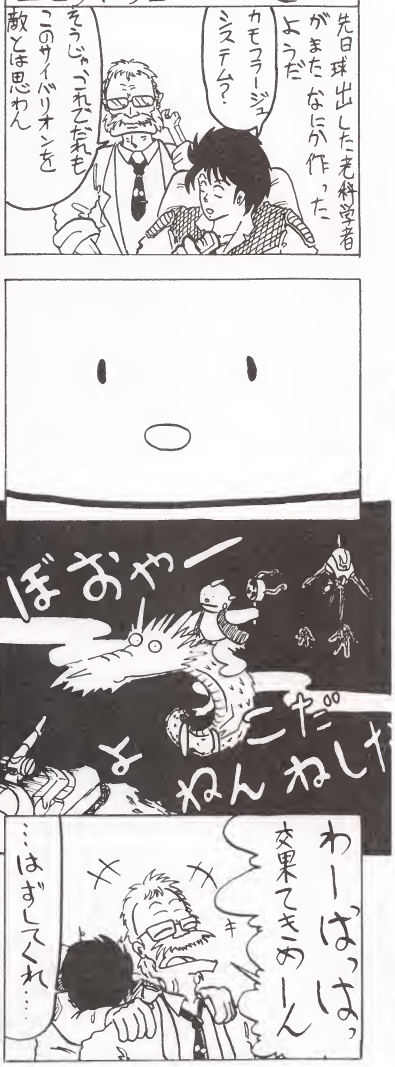
個人の狭い考えで、そうした事を隠したりするのが当たり前ですが、私はむしろ将来のゲーム業界がもっともっと楽しくなって欲しいと思うから、こうして皆さんに私の発想法の一部をお伝えする訳です。

発想法関係の話については、またいつかの機会にでもお話し出来ればと思います。

次回は、また違った角度から話を進めて行こうと考えてます。それでは…。




## コモリドラゴンは永遠に




### ▶山三君(大阪府)

●やーやーお待たせえ。第3回読者様バージョンの始まりだよん。トートツだけど皆は、今どんな状況でゲーメスト読んでんでしょーか。

本屋で?学校やゲーセンで?まーとりあえずオーソドックスなのは自分の部屋だよね。

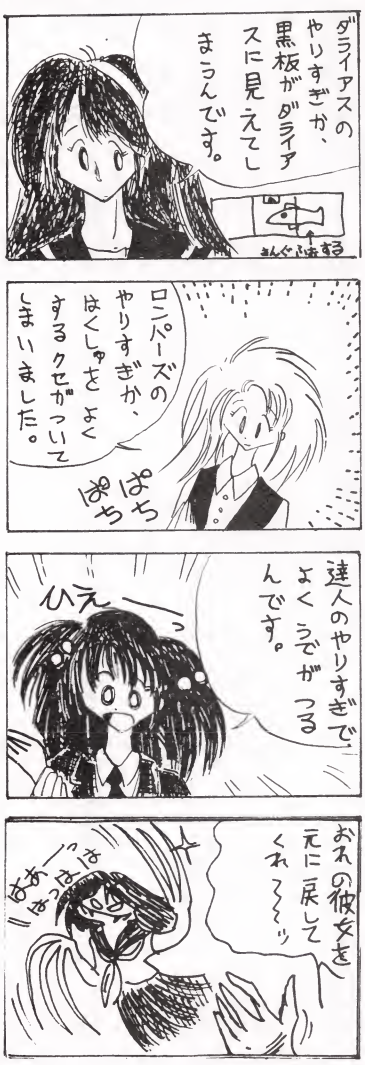
さて3回連続掲載の山三君。うめ——よな。送ってくれたどれもが水準以上なんで選ぶの大変だぞ。他の者も触発されるよ——に。あ、あと誤字が多いのが困りものだわさ(ガン子口調)。←——若いやつはわからない。

### ◀TVS君(山口県)

●自分の部屋で読むといってもそれはそれで各人イロイロだ。寝っ転がって。座って。片手で。両手で。

若いんだからしょーがないけど、1日に何度もは体に良くないぞって、何の話だ!!4コマだ!!てな訳で、ストライダーやりすぎると、街を急いで歩いてる時にすべり込みやりたくなるぞ。皆もやりすぎには気をつけろよって、何の話だ!!ゲームだよ!!あ、そっかてへへ。

## とらぶる





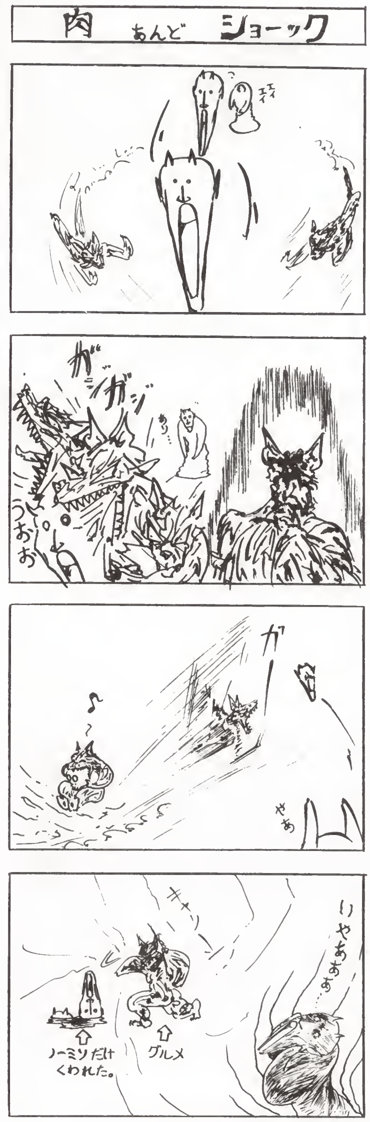

### ▶ちょっぱあ卍君(北海道)

●一方私はとゆーと、この原稿実は授業中に書いている。昨晩はビデオで「エル・トポ」観ながら4時ごろまでJOEさんのコーナーのカット描いてたもんで、眠むくてしょーがない。こんな時は仕事に限る!!うそ!!とはいえやらなきゃならないのが仕事ってワケだ。大人はつらいネ私は20(はたち)。そんなこんなのうちに異才ちょっぱあ卍君の特集の始まりだあ!!




### ▶ちょっぱあ卍君(北海道)

●……うぅッ…面白いんだよォ…好きなんだよォォ…でもよォ、コメントはムズかしいんだよなあ彼のバ――イ。ま――い――や。あっちはあっちで好き勝手やってんだから(注 それが彼の味であるのはゆーまでもない。)こっちはこっちで好き勝手書いちゃお。テレカデザイン見た?ど?よかろ?買っちゃえ――い!!←――商売人。



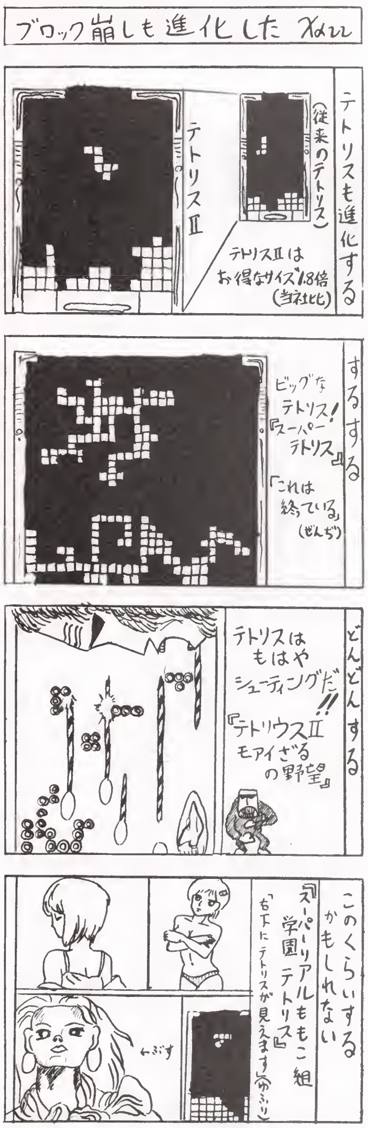

### ◀ちょっぱあ卍君(北海道)

●い――よな――しみじみ。ほんっとこの人はヨォ…。君はこの世界を受け入れる事ができるか?まだこの特集は始まったばかりだ……うふふふ♡おおっとまだ特集のタイトルを言ってなかったね。特集名はッ!!題して!!「ちょっぱあ卍君特集」だッて前とおんなじじゃねーかってばんもう!!



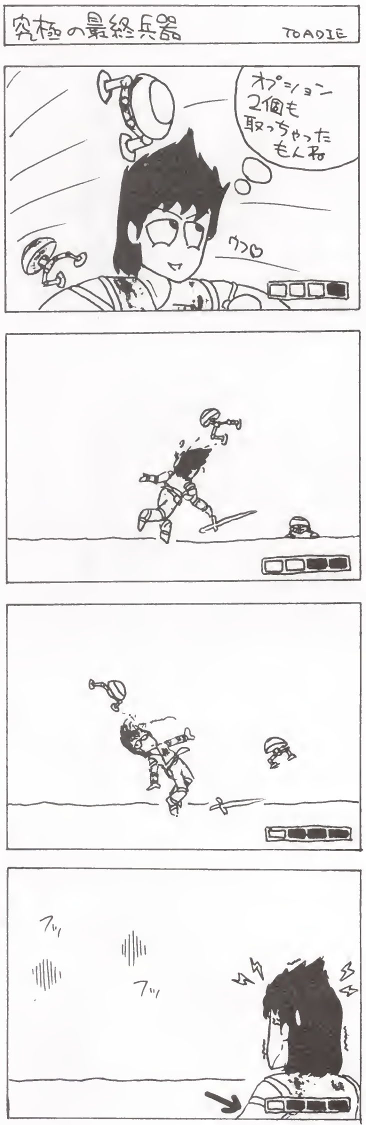

### ◀ちょっぱあ卍君(北海道)

●ひき続き好き勝手書く。あのさ――最近さ――忙しくって――前から予告してた個人誌あきらめたのお。ごめん。だから――、馬鹿様共を集めて馬鹿本2をつくろーかなーとか思ったけど、何か一部でヘンなゴタゴタがあっちゃったんでよぉ――。いつかやりたいと思ってるんで馬鹿と思わん人はよろしくね。あ――くそ(前号急告参照)。



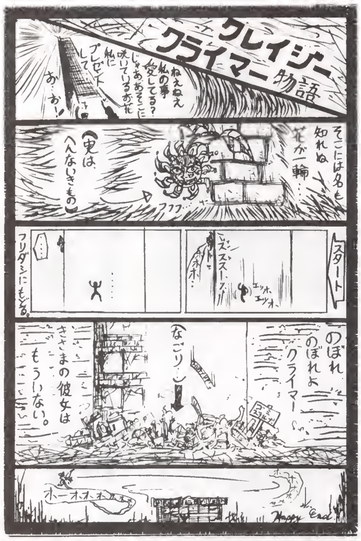

◀XαZZ君(文京区)

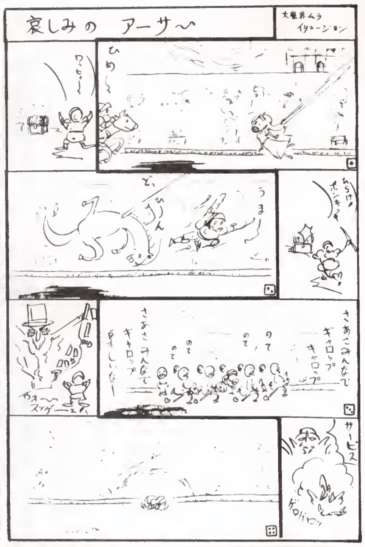
●成る程。そ——いや「スーパーテトリス」って(形はちがえど)ロケか何かに出た時があったらしいよ。あーあと、シューティングになったあかつきには、とりあえずあのクソざるをブチ殺して——よな!!なあみんな!!おっと気持ちはわかるが動物園のおさる山にレンガとか投げるのはあまりよくないかもしれないぞ。やったらやったで、さっさと逃げろよ!!

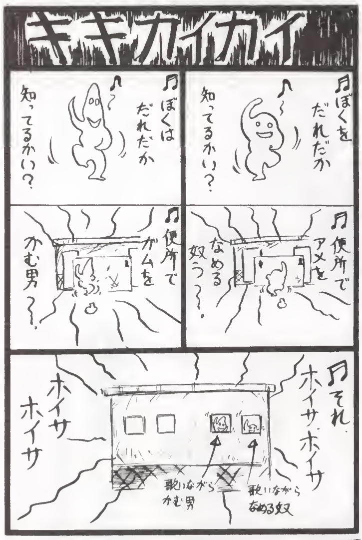



▶TOADIE君(兵庫県)

●味があんね——。静かな中の毒のある笑い。ワタシの好きなTYPEだ。実際のトコロオプション2個ついちゃうとあいつら何も考えず(あたり前か)敵殺しまくっちゃうからな。
中国娘とかアマゾネスとかさー。全くもう(?)ワビもサビもあったもんじゃない。しよせん機械にゃあ弱者(そーでもないけど)をいたぶり殺す楽しみなんて一生わかんねーだろーな——。ちぇ。↑——何がちぇだよ…。

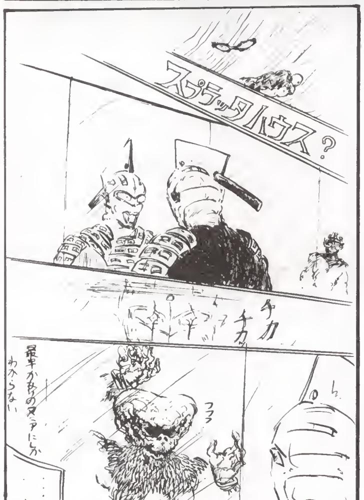









◀ちょっぱあ卍君(北海道)

●さてちょっぱあ君大特集をしめるにあたって、アイランド担当者の好意により彼の投稿ハガキを貸していただいた。ホントは4コマの投稿もまだあったのだが、4コマの制約を離れた彼の暴走ぶりもなかなか心地良いのでみんなで見てあきれ果ててよ——ぜって載せといてナニいってんだオレはあ。でもさ——、やっぱり…ヘンな奴うう。このままつっ走れぇ!!期待してんよっ。




## ▶川島よしお君（川崎市）

●深い。この作品は「読者4コマ界のリバイアサン」と命名する。ちなみに試写でみたリバイアサンは面白くなかった。それはそーと確かにPⅡの音楽は♬スポポポンである。気が抜ける。あと、スカート脱ぐときのコショーって無言でこっちにらみつけてるよーで気まづいぞ。ど――でもい――けど。




## ◀ざくろ君（？）

●神の子といえど彼にかかってはカタナシであるねぇ。けどあながちウソとはいえない。

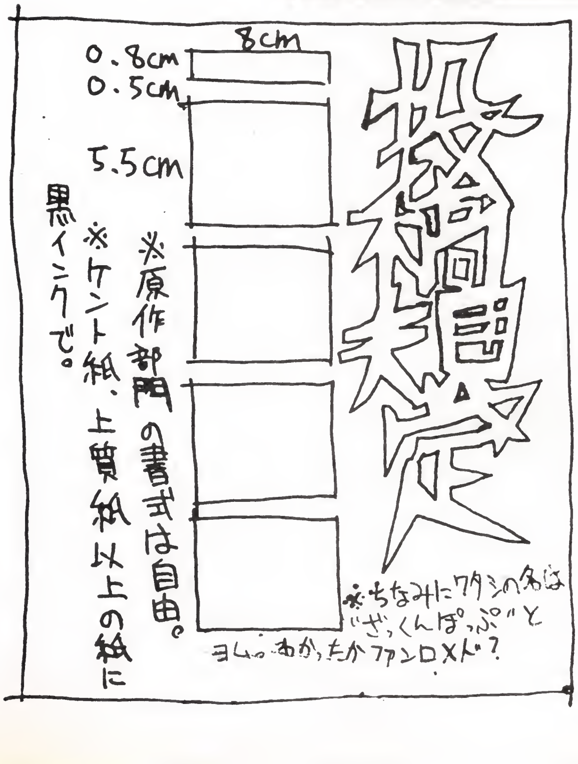
あのオプションって、ゲームでは落ちまくるわ焼かれまくるわでもー大変ってカンジだし。そんな彼女ら（彼ら）をみていると、コマとしての兵士の哀しみをカンジるね。戦争はいかんのう。これがでる頃は中国はどーなってるだろ。やっぱ平和がい――よね。馬鹿もできねーしさ。




## ▶ダルセーニョ矢本君（東京都）

●わっ!!雑君ですよっ。また会えちゃったわね。これはきっとお星様のおみちびきよ――。

と、誰もわかんね――よーなネタを展開しつつ、あーアレがでちゃうとこれが何のパロディかわかってニヤつく人も増えるんだなーとか思うのだった。わかんない人ゴメン。どーでもいーが総理大臣かわっちゃったね。ホントにどーでもい――けどさあ。次回読者様に向け、皆のさらなる精進を命ずるじゃねぇ望む。やー最近高飛車（死語）な私。2日は大阪行くぞ!!テレカもTシャツもみんな買っちまええええいうふ♡お・ね・が・い♡バ――イ。



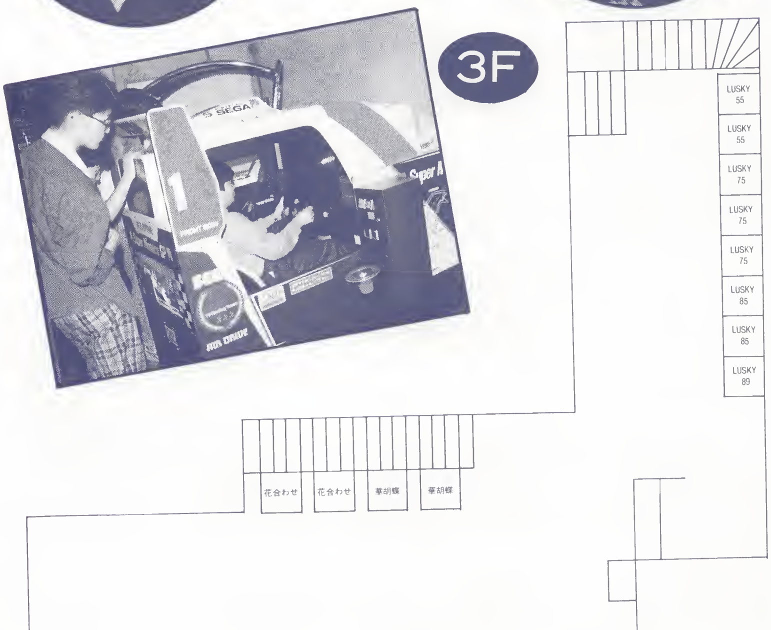




# ミッキー



3F




どーも、ミッキー様。私は広島の専門学生です。
どーして私がミッキー様に手紙を出したかというと、
ゲーメスト7月号に私のこーはい連中が手紙を出していたからです。
そーです。私が「ミッキーはすごい」と話したせんぱいなのです。
私も去年、「修学旅行」の「1日自由行動」でしかも「東京」ですのでこれは…
ミッキーに行くバグしかない!!!
とゆーことで行かさせてもらいました。ほんとにオール50円ですごい。
それはいいとして、彼らは、ほんとにミッキー様に来ましたか?
もし行ってたらどーだったか話をきーてみたい。
あと、東京に来てミッキーに行くのが伝統と化してる! は大げさだが、
これから伝統と化していくことは間違いない。
(三次工業の2年1年諸君、ぜひ行きなされ)
ひとりで私は行ったが、みんなはぜひ仲間をつれて行ってみて下さい。

とゆーことでミッキー様 すっかりこちらはなつかしんでおりましたが、
これからもがんばって、こーゆー修学旅行生も歓迎して
あげて下さい。

HITこと
広島県立三次工業高校を卒業
中島郭え

P.S 山野、武田、上田、福島、ふじわら そして今福、元気でやってるかぁ～。

お手紙ありがとう。これからもミッキーにどんどんお便り下さい。採用させていただいた方にはプレゼントを差し上げます。

## とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずチェック、とりあえずプレーイ、だ。

## 〒101 東京都千代田区神田神保町1—16

## ☎03(293)4852

# ミッキーではキミが主役



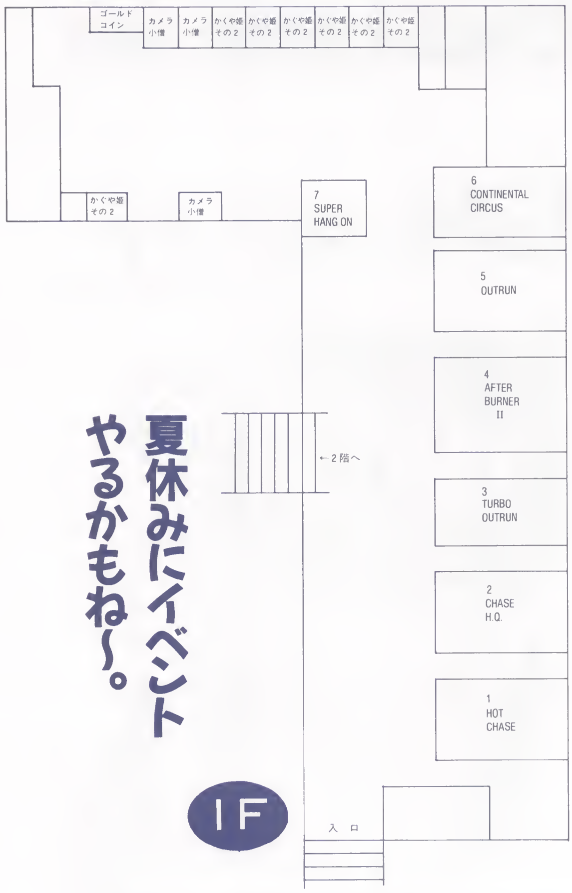






# ゲームコーナー



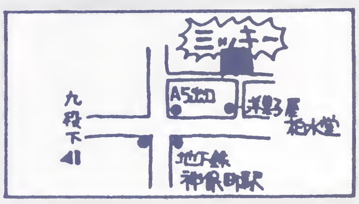



夏休みにイベントやるかもね〜。




●大型ゲームも全部50円の店！




# ゲームコーナー ミッキー

## 今回は夏休みにそなえー

# ピンボール実践テクニック

C.C.

### 堂々復活!!

**全国数百人のピンボールファンの皆さん。皆さんが望まれる限りピンボールコーナーは不滅です！（つい演説調に）**

先月はちょっと一休みしたけれど、また今月からバキバキ行きますよー。3周目（3年目）まであと少し、気合入れるぞ!!

### テクと言うほどでもないが…

前回は休んでしまってごめんなさい。ついにつぶれたかと思った人もいるでしょう。しかし、私がここの担当である限り、そんな事はさせないのだ。全国数百人のピンボールファンの方々、ご安心を。

さて、今回は前々から読者の要望があった、ピンボールをプレイする時のテクニックという様なものをやってみたいと思います。

もっとも私もそんなにうまくはないですし、そんな人間の自己流のテクで参考になるかどうかもわかりませんが、少しでも役に立てばと思ってやる事にしました。とりあえずは読んでみて下さい。

### 玉を落ちにくくするには

まずは玉を落さない様にするテクから行ってみましょう。

ほとんどの初心者の人達が最初に感じる事は、まず玉がすぐ落ちてしまうという事でしょう。

これらの理由は色々と考えられますが、第1は落とさない様にする方法をまったく知らないということ。普通、この様な事はピンボールをやり込んでいくうちに次第にわかってくるものなのですが…。最近のマシンは、わかる前にイヤになるほど落ちやすいですからなかなか身に付きません。

あまり大した事でないのですが、それらの気が付きにくいもの（ほとんどが台のゆらしなのですが）を見てもらうとしましょう。

### アウトに落とさないためには?

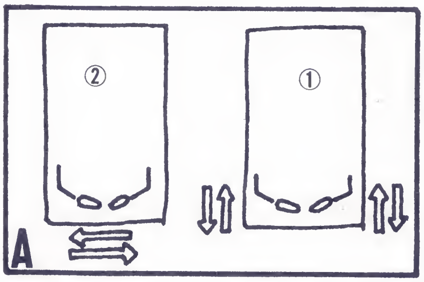
まず図Aを見て下さい。基本的な台のゆらし方として、①の縦ゆらしと②の横ゆらしがあります。

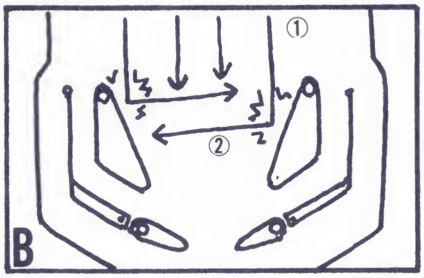
通常よく使われるゆらし方は①の方で、②はめったに使いません。これはT–LT(ティルト・台をあまり動かすと プレイ中の玉が無効になる事）のなりやすさが②の方が大きいためです。もっとも絶体絶命の時は横にゆらす事も必要になってきます。

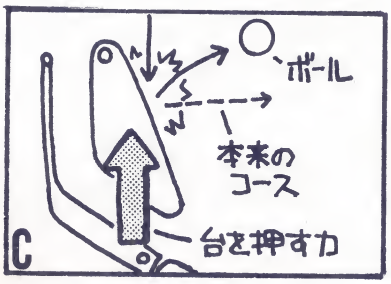
また、T–LTについては最近のマシンは何回かは（1〜3回が多い）T–LTのスイッチが入っても平気なものもありますから、その回数を有効に使う事もテクといえるでしょう。この回数は1ボール中のものです。

図Bは一般的なマシンのフィールド下部です。上部から来るボールは①の様な縦の動きで来ます。この時は左右のアウトレーンには角度的に入りにくいのですが、フリッパーのすぐ上の三角の所、スリングショットと呼ばれるバンパーに当たると横の動きが強い②の様な動きになります。

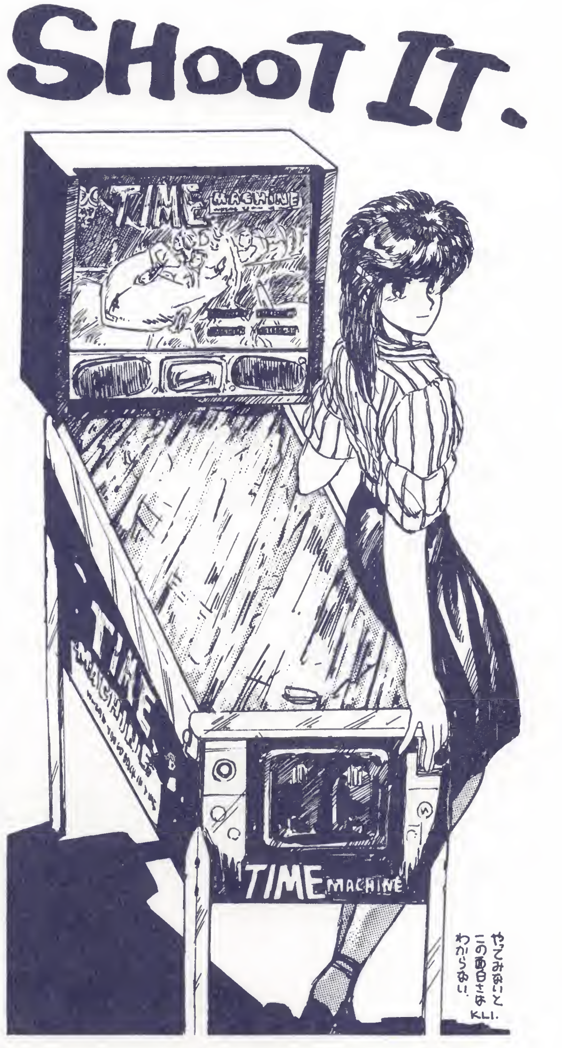
こうなると、アウトレーンに対して入りやすくなってしまいます。その部分を大きくしたのが図Cです。



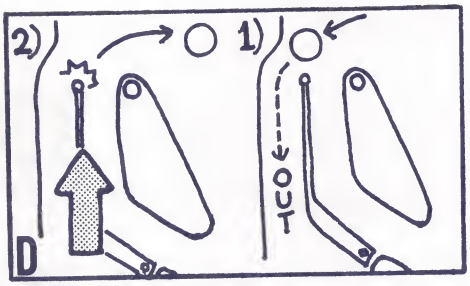

では、横の動きを変えるにはどうするのかというと、図

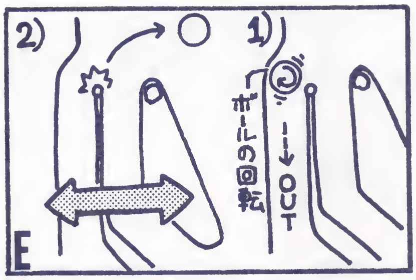


Cの様にボールがスリングショットに当たった瞬間に台を上にゆらすのです。すると縦方向への力が加わりますから、ボールは上向きに動いてアウトレーンへ入りにくくなります。

アウトレーンの方にボールが行ってしまった場合にはどうするのか？

図Dを見て下さい。アウトレーンの方にボールが来たら（①）レーンの入口に入る前に上にゆらします（②）。ボールは、そうピッタリにレーンに向って来る訳ではないので、これでけっこうはじけるのです。



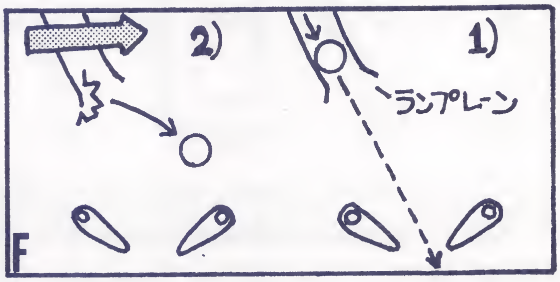




それでも入口に入ってしまった場合はどうでしょう。図E①の様にボールの回転がリターンレーン側に回っていれば、横ゆらしで復活させる事も可能です。ただし、T-LTの危険もありますし、まずアウトレーンに向かわせない事が重要です。

リターンレーンに重要なフィーチャーが関係して、通さなければならない時なども、出来ればフリッパー側から上げるか、上から入れるならば縦ゆらしで調節して下さい。

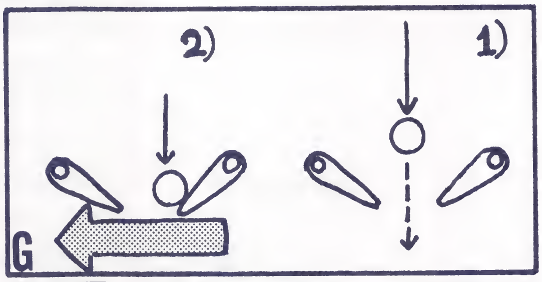
## 死に玉を生かすには？

次に、アウトレーンと並んで落ちる場所、フリッパーの間（実際この2カ所からしかボールは落ちない）のものを見てもらいます。



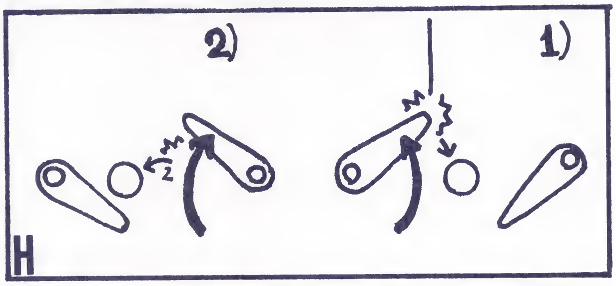

まずありがちな図F①の様なパターン。ランプレーンなど、フリッパーから直接打ち込む様な場所で、力が弱くてボールが戻って来た時、そのままにしておくと中央に向かって来る事がよくあります。

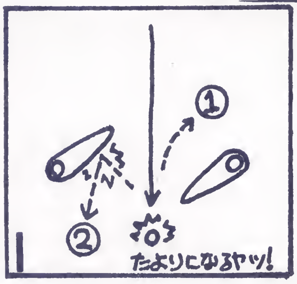
この様な時は、たとえば左側にランプレーンがあった場合、戻って来るボールは左のカベに沿って来ます。ボールが出口近くに来たら、左のカベでボールを押す様に、台を右へゆらせば軌道が変わって一安心という訳です（②）。




図G①は超ド真中に向かって来るボール、いわゆる〝死に玉〟といわれるものですが、これも横への強いゆらしによってなんとかなる事もあります。ただし、かなり強く（台が動くぐらい）やらなければならないので、T-LTは覚悟の上でやる事。

図Hは図Gほどではないにしろ真中に近い状態で、ボールが来た場合の打ち方です。図は左よりに来た場合で、①の様に左のフリッパー先端に当て、すぐに②の様に左を戻して、右の先端に当てます。こうすると、最初の状態よりは左のフリッパーの奥にのるので、間に落ちなくなる訳です。左のフリッパーをすぐ戻すのがコツで、ボタンを押すというより、たたく様に〝パンパンッ〟と素早くやる様にします。

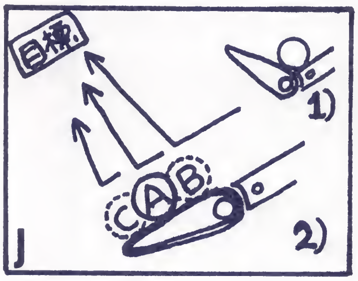



図Iの様に、中央にピンのあるマシンの場合、真中に来たボールはピンで返した方が安全ですが①、返す時にフリッパーが上がっていると、はね返りの角度により②の様な事になってしまうので、フリッパーは下げておきましょう。

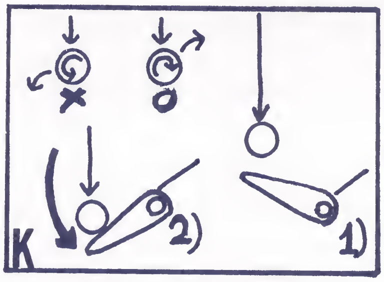
## ボールにいう事をきかせるには？

最後にオマケとしてボールのコントロールを少々やっておきましょう。



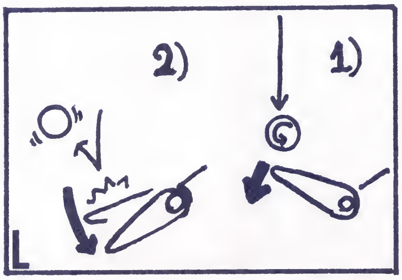

まず狙った所にボールを打つテクですが、図Jを見て下さい。フリッパーを上げてボールを止めた時に（①）、狙って撃った場所が②のⒶだったとします。それより速いボールならⒷの所で、それより遅いボールならⒸの所で打つ様にすれば同じ所に行くという訳です。ボールの速さによって打つ場所を考えるのが基本です。一度止めてから打つボールは確実に同じ所に行く様にしましょう。

また、ボールの力を弱めてフリッパーで打ちやすくするには、図K①の様にフリッパーを上げておき、ボールがフリッパーに付いた瞬間にフリッパーを下げます（②）。ピッタリ行くとフリッパー上でボールが一瞬止まります。




ただし、ボールの回転がフリッパーの先端に向かって強く回転していると、フリッパーを巻き込む様にボールが落ちてしまうので注意。

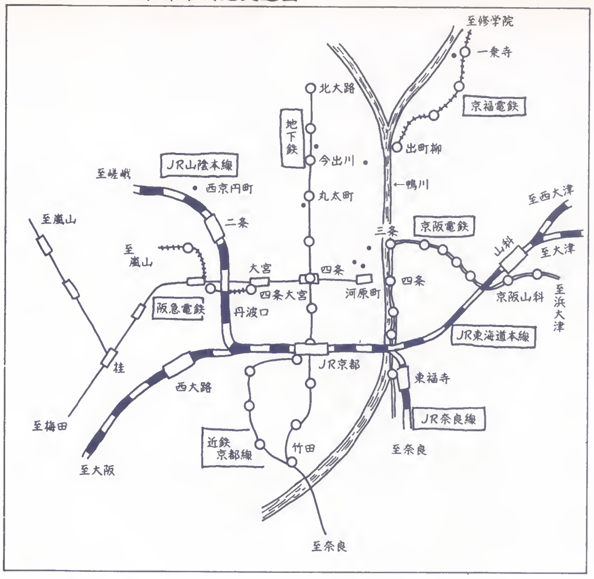
では、その様な危険がある時はどうするのか。図L①を見て下さい。ボールが来る時にフリッパーを上げておくには前と同じですが、下げるタイミングを少し早くするのです。つまりボールがフリッパーに付く寸前にフリッパーを引く訳です。こうすると、ボールの力がまだ残っているので、弱いバウンドのボールとなり、何回か繰り返せば完全に止める事もできますよ。




とまあ、最初におことわりしておいた様に、まったくの自己流のテクとも言えない様なテクなので、そんな事はすでにやってるとか、実際やってみたが、役に立たなかったぞとか言われそうで、こわい。とりあえずの基本的なゆらしなど書いてみましたが、いかがだったでしょうか？

もっと良いやり方があるとか、こんなテクもあるよ、といった様な事がありましたらピンボールコーナーまでよろしくお願いします。

京都市周辺交通図




# RANDOM PICK UP
# GAME CENTER IN KYOTO



私たちが京都を紹介します／

京都のゲーセンを紹介して下さい、とゲーメストに手紙を出してみたら、まさかその私が取材をするなんて、思ってもみなかった2代目の音無響子です。速攻取材で原稿は不満だらけ…。それでも協力して下さった皆様、ありがとうございました。

いやーどうも。何故か今回の取材にカメラマンとして連れていかれた静香御前です。今回見事に私の雑用係になってくれた、ALC君に感謝します。どーもありがとね。(違うわい／　荷物持ちだいっ〃　ALC談)




**今日も京都は日本晴れ。**

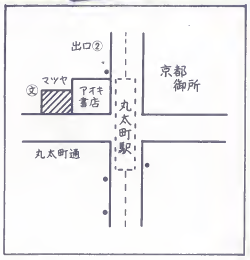
**長く暑ーい夏休み、予定はもうあるのかな。**

**旅に出るなら、お供にこの一冊。**

**さぁ、みんなで京都シールハイク**

**がんばりましょー。**

## 丸太町




ちょっと見た目は、小さな喫茶店かな？ と思ってしまう様な外装です。

体感が敷き詰められた横の壁（うーん、説明的）には、これまた古い歴代のハイスコアが！ 名前聞いただけで涙ぐむようなゲームも書いてある。おっ、このゲームならハイスコアはもらった!! え？ もうない。そりゃそうだ。

でも、かなり昔からスコア取っていたんですね。お店のサービス精神がうかがえます。

## ビデオ・イン・マツヤ 丸太町店

### —近日改装!! ぐーんと良くなる—

えー、近々店内を姉妹店の今出川店に負けじと改装する話しを聞かせてもらいました。今から楽しみです。

（店長さん、いろいろお世話になりました。）

㊟中京区烏丸丸太町通り西入ル北側

☎075-211-8069




早く新しい入口が見てみたいね。



体感がお出迎え。さあ奥へどうぞ。

## 交通案内

### 三条周辺

■ジョイランドタイトー河原町店
■セガセンター京極
■ゲームプラザ　パピヨン

●市バス　四条河原町下車
又は、阪急河原町駅下車、徒歩3分
又は、京阪三条もしくは四条下車、徒歩5分

### 今出川周辺

■ビデオ・イン・マツヤ 今出川店
■ビデオ ゴールド 同志社前店
■キャロット

●地下鉄　今出川駅下車、出口④
又は、市バス烏丸今出川下車
●市バス　河原町今出川下車
又は、地下鉄　今出川駅下車、徒歩10分

### 丸太町周辺

■ビデオ・イン・マツヤ 丸太町店

●地下鉄　丸太町駅下車　出口②
又は、市バス烏丸丸太駅下車

### 一乗寺周辺

■ニューゲーム　ビッグ

●市バス　一乗寺下り松町下車　徒歩5分
（又は、京福、一乗寺駅下車）

### 西ノ京円町周辺

■ゲームセンター　シャトー

●市バス　西ノ京円町下車

(注)バス停の乗る場所に異なり、系統する番号も違ってくるため一口に何番の何行きに乗ればいいとは言えません。
それと、大通りになると、同じ名前のバス停がいくつもあります。
(だいたい交差点近くが多い。)

# ウォーク&トークin KYOTO




京都を歩く、と言っても広いですからねー。今回は、毎日のように見られる修学旅行生のメッカ、新京極周辺の話ね。(次回はないけど…)

何でもありのこの周辺に、最近ちょこっとブームの芸能人のお店が増えてます。セシカ(とんねるず、たかさん)や、マーシーズ(田代まさし)などで、ある条件がそろうと、「のりピー」のお店にも行けるぞ。(ウソ)

歩け歩けで、どでかい本屋を見つけよう。そこで!!一口メモ。やはり京都はマップ(もち市販)が必要になーる。これが無いと、右も左も似たような所だから、迷っちゃうョ。食べ歩きマップもあれば、おみやげ屋ばっかりのもある。自分の好みに合ったのを見つけてね。市バス案内付きの方がいいよ。

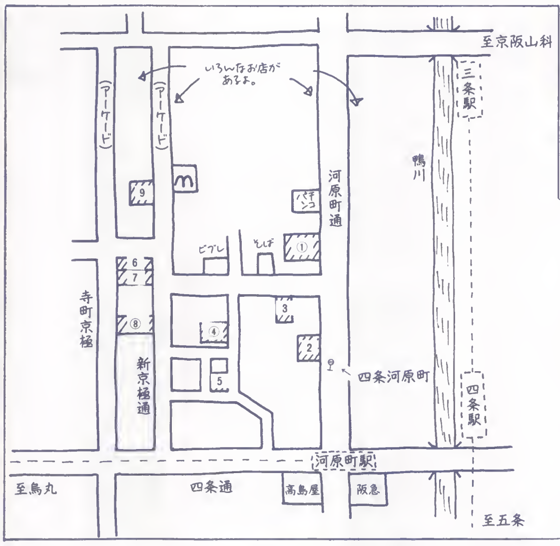
そうだ! 忘れてた。市営交通(市バス、地下鉄)には、1日乗車券があるんだよ。観光には持って来い。だぁがこれは960円と、ちと高い。速攻シールハイクなら、使うと便利だけど、私としてはゆっくり楽しんでもらいたいです。

皆さん迷子にならないよう、遊んで下さいね。



大型筐体がズラリ!!

## 三条周辺




①.ジョイランド タイトー河原町店
2.プレイランド キング
3.プレイランド キング
④.セガセンター京極
5.ジョイランド タイトー美松店
6.スターダスト
7.オリンピア(Vシステムの直営店だよ)
⑧.ゲームプラザパピヨン
9.京極ゲームセンター

## ジョイランドタイトー 河原町店

### —女性客のメッカだ—

大型筐体とメダルゲームはおまかせあれ。

店の広さを生かして、大型は専売特許のようなもの。

また、京都では数少ないタイトーのロケ地の一店。その昔、ダライアスがロケで入荷した時は話題騒然、人の波・波・波!!(ちょっと大げさ?)現在も忍者ウォーリアーズとダライアス(旧Ver)の両方あるよ。

メダルコーナーが⅓をしめているせいか、お客さんもファミリー客やアベック(うらやましい…)など、老若男女と年齢層も広い広い。

「ご家族で楽しんで下さい」と、杉本店長さん一同、お待ちしています。

㊟中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301番地の1
☎075-251-0264

## セガセンター京極

### —GOODですよ!!—

「ん? ハイテクじゃないんですか」「いいえ、セガセンターでいいんです」と、少し変わった名前のここ、セガセンター京極には、いろいろと売りがあるんですよね。

まずは、スタンプサービスのある会員制度。300人を越す会員は皆さんゲーム大好き人間。遠近問わず入れます。

次にコミュニケーションノート。毎日、さまざまな人がいろんなことを書いてくれてたいへん楽しめますよ。

そしてそして、店員さんとゲーマー達の汗と涙の結晶であるハイスコアボードなのだ。

㊟中京区新京極四条上ル中之町538 京極東宝ビル1F
☎075-241-3713



いやー、お客がいっぱい。

## ゲームプラザ パピヨン

### —掘りだし物がいっぱい—

ここは、3階建ての地下1階で、計4層もある縦に長いお店です。まず1階は、寺町通りから入ると麻雀コーナー。新京極通りからだと、大型筐体+ニューゲームとなっています。

2、3階には、ざっと70台はあるOLDゲームの山/ しかも超低価の30円/ 2階には、なんとあの全国トッププレイヤーやんちゃ姫GTOⓇTM氏、御愛用のSDIがあるんだよ。

寺町通りと新京極通りの両方から入れるようになっています。この立地条件の良さも幸いしてか、土、日ともなると、若い人達や家族連れで賑わっています。

㊟中京区新京極通蛸薬師下ル東側町533番地
☎075-223-1394

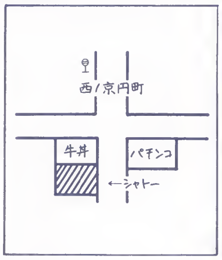



新京極通りの入口。



朝なのにもうお客さんが。

## 西ノ京円町




## ゲームセンター シャトー

### —誰でも気軽に—

入口から店内まで、すごくきれいなこのお店は、ナムコ系列店。

こじんまりとして清潔感にあふれている店内ですが、やはり目が行く所はハイスコアボードでしょう。その昔、メタルホークは全国レベルだったそうな(今はもうないけど)。

ゲームは、出来るだけEASYランクにしてあって、さらに機数までも増やす超親切設定。

これなら、100円でも長いこと遊べちゃうから、うれしいね。

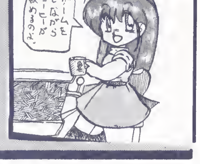
各種イベントも多く用意してあるそうなので、みなさんも参加してみてはいかがかな。

㊟西京区西ノ京円町
☎075-462-1330



ナムコしてますね。

## 君でも無理なく食べられる店チェック!!




京都と言えば京料理。しかし、君のこずかいがぶっとぶことうけあい。(最初から無理なのです。)じゃ、手ごろな所を紹介するね。

**新京極周辺**

●都…立ち食いそば。安い。速いで売ってます。

●シェーキーズ…たまに食べ放題のピザ屋さん。女性におすすめ。

**今出川周辺**

●壱番屋…カレーの専門店。20分で1300g食べるとタダだよ。

●なか卯…安さで勝負の牛丼屋。上か並かは君次第。

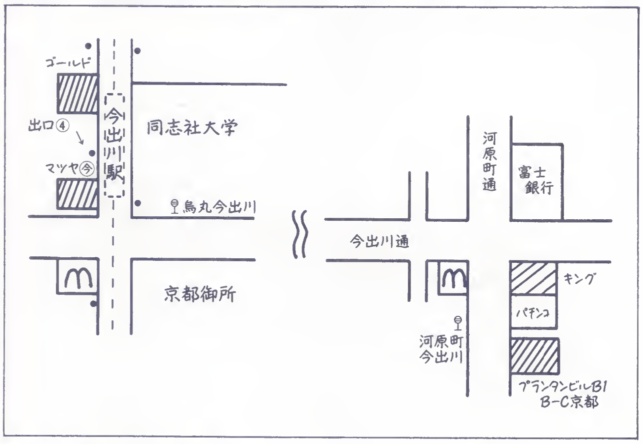
**その他**

●カップラーメン…こんな店はありませんよ。キャロット、マツヤ両店の中に自動販売機であるのです。食べる時も食べた後も、マナーはきちんとね。

この他、探せばいっぱいあります。オーソドックスですが、マクドナルドはそこら中に建ってます。

ちなみに、私は京料理なんぞ食べたことがない(食べたいよ〜)。

## 今出川周辺




## ビッグキャロット京都

### —思わず感嘆符っ!—

ビルの地下にある為、ちょっと見つけにくいかもしんないけどMr.ドーナツが目印。階段を降りると、そこはゲーセンだった(どっかで聞いたような)。地下だからと言って狭いと思ってはいけません。なんたって約100坪もあるのだ。坪数じゃピンとこない? それではゲーム台数90台と言えばイメージわくでしょ。

店の顔ともいうべきカウンターでは、ビデオを見たり、漫画を読んだりして、皆さんくつろいでいます。やはり楽しんで頂く為のゲームセンターですからね。

おっと!! ハイスコアはノーミス優先なんだって。点数はけっして低くないぞ!

㊟上京区河原町今出川下ル梶井町47番地 プランタンビルB1
☎075-211-4429



上手いなあ。次は、僕の番だ。

## ビデオ・ゴールド同志社前店

### —気分は喫茶店—




ここのお店の売りは、何といってもコーヒーサービス。夏期はアイス、冬期はホットと美味しく頂けまーす。

ゲームをやり始めると、すぐに店員さんがコーヒーを運んで来てくれます。麻雀などの時はゆっくり飲めるけど、忙しいゲームになると、終わるまで飲めないんじゃなかろうか。でもコーヒーは逃げないから安心してね。

平日は同志社前ということもあり、大学生がいっぱい。やはり人気はテトリス。取材時には3台あったぞ。ALL50円で、6台のファイナルラップも活躍中。

㊟上京区烏丸今出川上ル西側
☎075-441-5085

## ビデオ・イン・マツヤ今出川店

### —とにかく明るーい—

入口も店内もあかぬけてますねー。

テーブル台は26インチの大画面が大半。ヘッドホン端子も付いて、自分の世界にひたれちゃう。デカイ画面のテトリスの場合、レベル15になると速いこと。そこがまた面白いんだけどね。

ゲームに燃えてノドがカラカラ。そんな時は、「ドリンクお願いします」って言ってみよう。ジュースをサービスしてくれるよ。

地下鉄、今出川駅下車。はっきり言って真上です。ただし、この駅に限らず出口が多いので間違えると、自分が何処にいるのか、わからなくなるのでご注意を。

㊟上京区烏丸通り今出川上ル今出川町329
☎075-431-2692

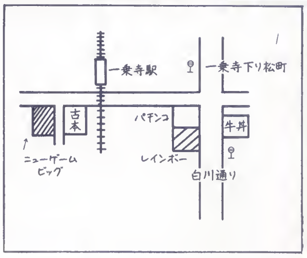

25インチ台ばっかり。


地味な店頭。でも中は…。

## ニューゲーム・ビッグ

### —オシャレでシック(死語です)—

## 一乗寺




バスに揺られて静かな街並へ。繁華街とはまた違った雰囲気の所に建ってます。一言でいえば、落ち着きがあるって感じかな。

1階には、気になるハイスコアボードと気になる新製品。照明がとってもいい感じ。

2階には、所狭しとテーブルゲームが並んでいて、その内のオールドゲームが税込み価格の20円! これは見逃せないぞ。

しかも、めざせハイスコアの老舗とくれば行くしかないんじゃないかな。

開店はAM11時だから、時間には気をつけて。漫画の好きな人には隣りの古本屋も必見だよ。

㊟左京区一乗寺払殿街17-3
☎075-711-2243

### コリずにまたやりたい

思わずホッと一息、当然の事ながら初めての取材で、悪戦苦闘の連発で大変でした。

もう道に迷うわ、店内でジュースをこぼすわのらんまらんまの…いや、てんやわんやの大騒ぎ。静かな時がない位に、騒いでたような気が…。

また機会があれば、もう一度取材、やりたいですね。

## 京都でシールハイク

今回紹介したお店には16頁のハガキを持って行って、ゲームをして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらって下さい。

そのシールをハガキに貼って、住所・氏名などなどを書いて編集部まで送って下さい。〆切は8月30日。

抽選でプレゼントがあります。今回は9店でちょっと少ないけれど、シールを貼ったり工夫して色付きハガキにしてみて下さい。彩色コンに負けない様なやつを。あ、それからお店の人との交流、忘れずにね。

編のみんなによく「若いねエ」と言われるT.J.です。今回はじっくりと読んでくれい!!

音声合成調査室

いよいよ本場モンの登場!!

第3回

# 音声合成決定版

## これこそ本場! アタリ社の音声合成だ!! ガントレット

さあ、いよいよ音声合成の本場、アメリカはサンノゼから輸入した、ガントレットの登場です。

ちょっと数が多いけれど、やっていた人には分かるはずだよね。やってなかった人も、意味を調べてみたりすると「なるほどぉ?」と思ったりするのもあるよ。

なお、文の最初に棒線があるものは、ウォリアー・バルキリー・ウィザード・エルフの4つのキャラクターの名前が入ります。(主語です)

### 面が始まる前の注意

トライ アンド ファインド ザ ウェイ アウト
Try and find the way out.

ウェルカム トゥ ザ トレジャー ルーム
Welcome to the treasure room.

トライ ディス レベル ナウ
Try this level now.

レッツ スィー ユー ゲット アウト オブ ヒア
Let's see you get out of here.

フレンズ キャン ジョイン イン エニイ タイム
Friends can Join in any time.

ファインド ザ ヒドゥン ポーション
Find the hidden potion.

プレイヤーズ キャン ナウ ゴゥ オフ スクリーン
Players can now go off screen.

ビーウェアー ザ ディーモンズ
Beware the demons.

ユーズ マジック トゥ キル デス
Use magic to kill death.

ユア ショッツ ナウ スタン アザー プレイヤーズ
Your shots now stun other players.

ユア ショッツ ナウ ハート アザー プレイヤーズ
Your shots now hurt other players.

ソーサラーズ メイ ビー インビズィブル
Sorcerers may be invisible.

ショッツ ドゥ ノット ハート アザー プレイヤーズ イェット
Shots do not hurt other players yet.

### 途中参加した時

ウェルカム
Welcome.

### 体力がなくなった時

——ニーズ フード バッドリィ
——needs food badly.

ユア ライフ フォース イズ ラニング アウト
Your life force is running out.

オール ユア パワーズ ウィル ビー ロスト
All your powers will be lost.

——イズ アバウト トゥ ダイ
——is about to die.

### 急激に体力が減った時

アイブ ノット スィ〜ン サッチ ブレイブリィ
I've not seen such bravery.

ザット ワズ ア ヒロイック エフォート
That was a heroic effort.

### 食べ物を撃った時

サムワン ショット ザ フード
Someone shot the food.

ショット ザ フード
Shot the food.

イート ユア フード, ドント シュート イット
Eat your food, don't shoot it.

### シーフがしゃべる言葉

ユー キャント キャッチ ミー
You can't catch me.

### ポーションを撃った時

ショット ザ ポーション
Shot the potion.

### 食べ物を撃ちすぎた時

リーメンバー ドント シュート フード
Remember, don't shoot food.

### 最初のカギを取った時

セイブ キーズ トゥ オープン ドアーズ
Save keys to open doors.

### 最初のポーションを取った時

セイブ ポーションズ フォー レイター ユーズ
Save potions for later use.

### 食べ物を一人占めしている時

——ハズ イートゥン オール ザ フード レイトリィ
——has eaten all the food lately.

### トレジャールームで出口に出られなかった時

ベター ラック ネクスト タイム
Better luck next time.

### トレジャールームで残りタイムが少ない時

ベター ハーリー
Better hurry.

### 時間が少ない時

タイムズ ラニング アウト
Time's running out.

### 失敗した時

フールド ユー
Fooled yor.

ルックス ライク ユー ルーズ
Looks like you lose.

### その他

グッド クアパレィション
Good cooperation.

ドント シュート ユア フレンズ オン ディス レベル
Don't shoot your friends on this level.

ファインド ジ イグズィット
Find the exit.

タイムズ オン マイ サイド
Time's on my side.

キャン ユー メイク イット
Can you make it?

ジャスト キディング
Just kidding.

ユー ハブ ファウンド マイ トレジャー
You have found my treasure.

——ナウ ハズ リミティッド インビズィビリティ
——now has——limited invisibility.

エキストラ アーマー
——extra armor.

エキストラ スピード
——extra speed.

エキストラ マジック パワー
——extra magic power.

エキストラ ショット パワー
——extra shot power.

エキストラ ショット スピード
——extra shot speed.

エキストラ ファイト パワー
——extra fight power.

## ハイテク・セガ〜ッ！じゃなかったハイレグ・ギャルーッ！

# スーパーモナコGP
### プレス発表

5月29日、今一番トレンディーな街、渋谷にあるニッポンレンタカーのショールーム「フリーロード」で、セガのニュー体感ゲーム『スーパーモナコGP』の発表会があったんだ。

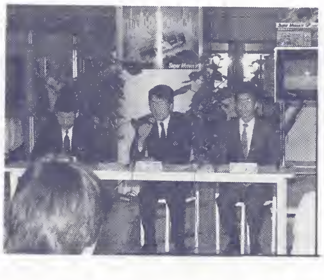
当日会場には、ハイレグギャルのおね〜さんが2人いてまんま、サーキットの雰囲気ね。

小形取締役や開発担当の鈴木氏から詳しい発表の後、レシングスーツとヘルメットをビシッときめたデモンストレーターが登場して、デモプレイへと移り、ニューシステムのすごさをプレス関係者にアピール。

発表会のおこなわれた『フリーロード』では、6月24日から全6戦の「スーパーモナコGP」定期レース大会が行なわれているよ。

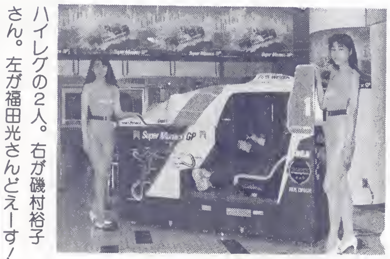
レース日程は以下の通り。

6月24日／ゲンロクカップドイツ車シリーズ 19時〜



プレス発表をするセガ・小形取締役。

7月2日／フリーロードF－グランプリ第3戦 19時〜
8月6日／フリーロードF－グランプリ第4戦 19時〜
8月26日／ゲンロクカップイギリス・フランスシリーズ 19時〜
9月2日／フリーロードF－グランプリ第5戦 19時〜




ハイレグの2人。右が磯村裕子さん。左が福田光さんどえーす！

10月1日／フリーロードF－グランプリ最終戦 19時〜

またまたイベント情報。

〝日本一速い男、星野一義〟に挑戦!! キャビンレーシング特別仕様（4台通信機能付筐体）のスーパーモナコGPを使って全国でレース大会をするぞーッ!!

日程は以下の通り。

6月17・18日／大阪 6月24・25日／福岡 7月8〜13日／広島 7月15・16日／仙台 7月25〜27日／鹿児島 8月13〜17日／名古屋 9月3日／高松 10月8〜10日／沖縄 11月3〜5日／岡山

高松と岡山以外の大会にはキャビンレーシングの星野一義選手がゲストとして出場、君と腕くらべをするぞーっ!!
（ずる）




ゲーセンでもこれぐらいのカッコしてプレイ、セナ！

# カプコンあくなき意欲!!
## ――製造センター松原事業所オープン――

ロストワールドから始まって大魔界村、ストライダー飛竜、天地を喰らう、さらにウィロー、エリア88と続くカプコンCPシステムのゲームは全て水準を抜く秀作ばかり。そのカプコンがさらにパワフルになる。

というのは、製造部門として、大阪府松原市に5階建てのすばらしい製造センターがつくられたのだ。既に営業が開始されているが5月30日の竣工披露の場で、カプコン辻本社長は業務用ビデオの製作に今後も全力を尽すと決意を語った。頑張れカプコン!!




カプコン松原事業所

# グラディウスIII アイディア募集 入賞者発表!!

最優秀賞が決まりました。左記の通りです。最優秀賞の尼子君、野倉君おめでとう。どちらの部門も数人に絞りこんでからがカンカンガクガクで、血気盛んな若者たちは、つかみ合いになりそうなキケンな気配。このままではヤバイと感じたチームリーダーKが「えーい、もうこいつにしてしまえ、オレの意見に文句があるやつぁ前へ出ろ!!」とタンカを切って流血の惨事はまぬがれました。チームリーダーの面目躍如といったところでしょうか。それもこれもみなさんのおかげです。どうもありがとう。

さて、GIIIの開発状況ですが、優秀アイディアの選出も終って、このところどーっと一気に進みました。速い速い。おまけにすごい。内容は企業秘密なのでいまは言えませんが、秋にはゲームセンターでビックリどっきりしていただけると思います。あー、でも、あんなことやこんなことが起こるなんて……。はやく、お見せしたくてびっくりさせたくて身悶えする程の私です。

文書：GIIIスタッフP

●最優秀賞（グラディウスIIオリジナル基板）
アイデア部門 尼子賢治（広島）
イラスト部門 野倉弘次（千葉）

●準優秀賞（沙羅曼蛇オリジナル基板）
アイデア部門 石川貴浩（愛知）
イラスト部門 塩田雄一（神奈川）

●入賞＝京都・福井章二 静岡・斉藤友樹 山口・宍戸伸一 東京・福本雄一 大阪・倉田正男 愛知・佐藤研司 静岡・飯島邦弘 兵庫・桜井秀樹 福井・酒井賢次 愛知・木原健一 大阪・早川卓史 熊本・坂本幸隆 青森・工藤有祥 愛知・伊神央人 東京・角田与志夫 山口・米満博 東京・戸塚吉美 東京・伯田考 京都・田中一之・山下正男（合同作品） 千葉・永谷真之 東京・松本信昭 岐阜・島崎利夫 岐阜・谷口俊一 茨城・関川純人 東京・中村豪 北海道・丸山智治 東京・工藤直樹 石川・本谷茂 愛知・須藤章 東京・平城淳 東京・下川拓郎 長野・富田直樹 東京・平野幸利 兵庫・林正樹 三重・松下真一 岡山・佐藤義英 大阪・藤本将景 岐阜・横山健一 岐阜・高橋信仁 兵庫・山本有尚 新潟・服部良也 神奈川・野中肇 静岡・原山直樹 岩手・今孝仁 埼玉・小林明夫 兵庫・土橋淳 兵庫・松田修一 山梨・高橋孝行 島根・直良有祐 以上50名の方には、グラディウス・スタッフTシャツを贈ります。

●参加賞＝グラディウスオリジナルテレホンカードを応募者の中から抽選で100名の方に贈ります。（なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。）

## 今年の夏はVG2が熱い！

# VG2サマーフェスティバル8月開催予定！

来たる8月20日（日）、東京都板橋区の高島平区民館において、日本一の古い伝統を誇るゲームサークル「VG2」主催のビデオゲームのイベントを開催します。

当日は、ゲームメーカーの方々などもゲストにお招きし、VGMライブ、堀り出し物オークション、ゲームクイズ大会等いろいろと企画をしています。ビデオゲームに青春を感じているそこの君や彼女達の参加をお待ちしております。

参加費はお一人千円（62円切手を同封のこと）で、参加御希望の方は、左記住所宛まで「VG2フェスティバル」参加希望と明記して送金して下さい。

締め切りは、7月中旬頃と考えていますが、定員がいっぱいになり次第、受付を打ち切らせて頂きますので、お早目に…。

〒175 東京都板橋区高島平2の1の7の303 植村方「VG2イベント」係まで。

## サイトロンG.S.V.
## まーじゃんギャルズグラフィティー
## ウィニングラン

でぇーたぁ――――っ!!

というわけでとうとう発売されてしまうまーじゃんビデオなのだっ。もうこうなったらジタバタしたってしょうがない、へっへっへっ観念せいって感じだ。コマ送りで研究するもよし、48インチモニターにサラウンドで楽しむもよし、ビデオのない人はパッケージを眺めて涙するのもまたよしだろう。(ああっまた自分の事じゃないか、だれかビデオゆずってくださいっっっ!!)




今回は第一巻ということでももこ組に麻雀殺人事件、クリニック、そして麻雀学園を収録している。おまけにまーじゃんの歴史を探る「麻雀ゲーム歴史編」なんて企画があって、パステルギャルにセカンドラブ、さらにジャンピューターやら元祖リアルマージャンなんていう、とんでもなくなつかしいゲームの画面まで収録されているのだ。

でもって内容に関しては、まあ、とにかく、えーと、あんたそれをあたしの口から言わせる気？ なかなかこれは恥ずかしいものがあるぞ。学園なんかも、七対子じゃないんだぞ。(しかしっ……!!)まあ、基本的に明るく楽しいノリなので誰でも気軽にみれると思うのだった。

サイトロンから7月21日発売。お値段は3296円（税込）。

同時に「ウィニングラン」のビデオも発売になる。プレイヤーのずる氏によると「タイムアタック、逆走、三角人間のどアップ等ふつーお金を入れてはできない事なんかもやってるし、攻略に役立つと思うので参考にして下さいね」だそーです。30分2884円（税込）。

ウイニングランはCDも7月21日に「ウイニングランGSMナムコ2」として発売されます。こちらもよろしく。値段は2500円（税込）。

## やるぞ!!
## 第2回ゲーム懸賞論文募集

**昨年8月号で企画募集した「ゲーム懸賞論文」（月刊ゲーメスト・月刊コインジャーナル共催）は多くの優秀な論文が寄せられ、間違いなしの成功をおさめました。**

**今回も月刊コインジャーナルと手をたずさえ、第2回「ゲーム懸賞論文」を募集することとなりました。皆さんのフレッシュな意見を求めます。**

**具体的なテーマ・募集細目は次号で発表します。発進準備願います!!**

**月刊ゲーメスト**
**月刊コインジャーナル**

Mr. Kuwa nyan の
## アメリカみやげどど〜んとプレゼント

アメリカはシカゴで開催された、CESに視察に行ったカプコンのMr.Kuwanyanが、ドドーンと土産をもって帰国。

日頃のカプコンゲームのご愛顧に答えて、ゲーメスト読者にカプコンからその土産をプレゼントしてもらえるぞ。




カプコンUSAのイメージキャラクター『キャプテンコマンド』のポスターを100名にプレゼント。

応募は官製ハガキに、住所、氏名、生年月日、電話番号、『キャプテンコマンド』への感想、その他カプコンへのご意見を明記のうえ左記まで送って下さい。

〒540 大阪市中央区大手通1−4−12 カプコン・キャプテンコマンド ポスター係

締切は7月13日消印有効。

DATAM
ビデオ第1弾
## セタスペシャル

ゲームビデオに初参入のDATAMレーベル、第一弾はセタスペシャル（たなばたすぺしゃるでわない）と題してツインイーグル、P2、P3を収録しているのだっ。

ツインイーグルは最終面までのハイライトを収録。このグラフィックは、本当に凄い。一体なぜそこまでにこだわるのかセタ!! すさまじいまでの意地!! 男よのう、という感じ。

そして、いよいよ、ついに、全国的に流通してしまうP2とP3だっっ。うーむ、なんというか、この。出てしまうんだなぁ、これが。

まずP2!! 音楽が、この…ずかちゃか、ちゃかぽこ、すぽぽんぽん…あ、頭が狂う…!! 笑ってゴマかすなよぉーっ!!って感じ。

で、P3やね。やはり絵がすごい!! 声がすごいーっ!! 一体メモリをどんぐらいとっているのか…。うーん、男よのうって感じだね――。未来ねーさんの声がみょ――――っに色っぽくて、なんかこうとってもあぶないのだ。

7月25日発売、29分3914円。読者サービス部でも通販をおこなうので、そっちの方も見てね。おぉそうだ、CDセタ（やっぱツインイーグルだよな――）に続いて今度は豆本の中巻が、全員プレゼントされてしまうわけなのだ。くわしくはビデオのパッケージをっ。

## 徐々に姿を見せつつある東亜プランそのサウンドを垣間見る

東亜プラン・ゲームミュージックシーンー。収録曲（ゲーム）は、ワードナの森、ダッシュ野郎、TATSUJIN、HELL・FIRE、この4つ。

お勧めは当然、TATSUJIN。しかし、ゲーム音楽を目指す人はどちらかと言えば、ワードナの森、ダッシュ野郎の方が参考になるのではないでしょうか。音質が他と較べるとチープな分だけ、ごまかしを効かせる事が出来ず、曲想がモロにクローズアップされてくるのです。このCDを聴けばわかるでしょうが、ワードナの森の隠れた部分が、ダッシュ野郎で見られる様になって、ゲーム製作の歴史が見られたりするのも、また楽しい。

ゲーム製作の歴史と言えば、HELL・FIREが面白い。モロに、究極タイガーの血を引いています。こと、リズム部などは区別をつけるのも難しい。

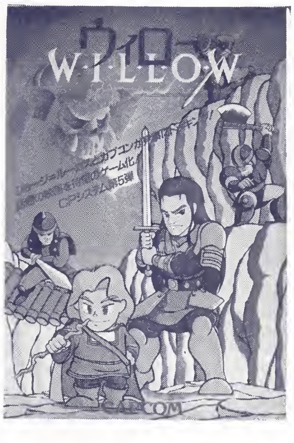
そして、メインディッシュのTATSUJIN。私がお勧めするのは、5面。トリップできます。1人で物事を考える時、延々とループさせてください。ハッと我に返った時の心地良さは、特筆モノ!!

ポリスターDATAMレーベルより発売中!! CD2472円、CT2163円。

（〃情〃）

# GAMEST8月号プレゼント

## 1 カプコン提供ウィローポスター
（5名）




## 2 アイレム提供文具3点セット（3名）




## 3 ゲーメストオリジナル雑君パスケース
（5名）



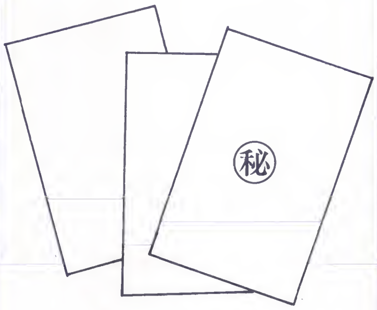

## 4 ナムコ提供ウイニングランポップ
（10名）




## 5 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（5名）



## 6 毎度おなじみ㊙生写真
（3枚1組10名）




## 7 ゲーメストオリジナルTシャツ・雑君先生サイン入り
（各色2名　計8名）



# 当選おめでとう
## 6月号プレゼント当選者発表

**米子アミューズビデオ提供ラジコンカー**
（東京都）　水野健司君
（宮崎県）　中元康裕君

**アイレム提供イメージファイトトレーナー**
（千葉県）　臼井寿成君
（愛知県）　青山　茂君

**アイレム提供迷宮島トレーナー**
（秋田県）　古葉裕一郎君
（愛知県）　鈴木　悟君

**アイレム提供ホーリーダイバー下敷&バッヂセット**
（岩手県）　堀内　徹君
（東京都）　品川愛行君
（岡山県）　坪田恭一君

**㊙生写真**
（群馬県）　泉田政利君
（茨城県）　川原武佳君
（千葉県）　大月　拓君
（埼玉県）　吉野竜治君
（神奈川県）　吉田雅人君
（福井県）　大谷篤志君
（三重県）　加藤　健君
（和歌山県）　笹田木綿子さん
（広島県）　由井真一郎君
（福岡県）　野口賢一君

**カプコン提供ストライダー飛竜ポスター**
（山形県）　高橋正樹君
（神奈川県）　池田　大君
（新潟県）　勝山考輝君
（石川県）　後藤裕之君
（愛知県）　荻原隆行君

**ナムコ提供ブラスト・オフポスター**
（北海道）　得能浩志君
（北海道）　田尾貴光君
（福島県）　木村　弘君
（東京都）　橋本晴海君
（神奈川県）　井上裕之君
（長野県）　土屋和幸君
（　〃　）　内堀　学君
（新潟県）　石川　潤君
（富山県）　矢部和宏君
（兵庫県）　大原一志君

**コナミ提供コナミレーベルトレーナー**
（北海道）　西本英樹君
（静岡県）　梅澤信行君
（佐賀県）　中島龍也君

**ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード**
（北海道）　国枝雅彦君
（神奈川県）　西村正晴君
（愛知県）　玉川中道君
（京都府）　北西慶一君
（熊本県）　杉本龍司君

**ナムコ提供ウイニングランポスター**
（青森県）　中野力也君
（岩手県）　吉田哲也君
（埼玉県）　鈴木智隆君
（東京都）　会田永史君
（長野県）　青木　誠君

**アイレム提供イメージファイトテレホンカード**
（東京都）　山口洋一君
（岡山県）　栗田　忠君
（香川県）　篠原一太君

**アイレム提供迷宮島テレホンカード**
（北海道）　山内雄一君
（栃木県）　山下雅彦君
（大阪府）　酒井浩一郎君

**カプコン提供天地を喰らうポスター**
（神奈川県）　舛川悟司君
（長野県）　丸山秀司君
（新潟県）　藤本　健君
（三重県）　宮原健一郎君
（奈良県）　和気利明君

### プレゼント希望の人は

7月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◇締め切り　7月31日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表　ゲーメスト8月30日発売10月号誌上にて発表。

# めざせハイスコア!!

最近ニューゲームが多い。しかし、2、3ヶ月で消え去るゲームもまた多い。今月50項目もある今月のハイスコアが来月はどうなっているか見ものであーる。(担当・談)

## ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ベイルート | 632,000 | よゆー!! こいてみろー!!K.K. | クリア |
| 2 | 上海II | 1,004 | 大人の男達 | R-7 |
| 3 | アクトフェンサー | 5,766,930 | E-SWAT'SATTⒸ | 3周3面 |
| 4 | ゴールデン・アックス | 252 | あたたちーのびのび ストロー | クリア |
| 5 | ファイナルブロー | 2,165,420 | KANAZAWA. Ō | R-4 |
| 6 | クラックダウン | 301,851 | 管理人、ドカベン勝負だ | 4-4旧バージョン |
| 7 | ターボアウトラン | 8'39"18 | E-SWAT'S ATTⒸ | クリア |
| 8 | ファイティング ファンタジー | 311,070 | フフフ | クリア |
| 9 | ゲイングランド | 30,829,305 | 仲間評論家あたたち | インドメタシン クリア |
| 10 | パワードリフト | 6,48"58 | E-SWAT'S ACTŌⒺBS | クリア |

## 弘前ハイローザスペースランド ☆=9

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウィンニグラン (テクニカル) | 2'21"952 | E-SWAT'S ODAⒸ | ノーマル 100円になりました。 |
| 2 | ウィンニグラン (イージー) | 2'02"084 | E-SWAT'S SNK-管理人Ⓒ | ノーマル 来月は東京人Ⓒ |
| 3 | フェリオス (ハード) | 1,109,570 | E-SWAT'S SNK-管理人㊉ | ノーマル・イカミス×1 連射装置付 |
| 4 | フェリオス (イージー) | 849,790 | E-SWAT'S OAG²-管理人㊄ | 無限増殖なし 同上 あと1万 |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,603,860 | E-SWAT'S SNK-ROM 92Ⓒ | ノーマル 5月6日(土) 400,000ボーナス |
| 6 | ブラスト・オフ | 1,283,450 | E-SWAT'S SRY(仮)Ⓒ | ノーマル 8万エブリ バグなし |
| 7 | アクトフェンサー | 9,999,990 | SNK-城西大紀行 B・BEN(OTL) | 新・旧ROM共カンスト ノーマル(4-3)(4-5) |
| 8 | 天地を喰らう | 5,019,400 | E-SWAT'S D・B-NIKⒸ | 1コインALL |
| 9 | 天聖龍 | 24,356,500 | まぐれの5UP MADMAX | ノーマル 連射装置付 悲しき1ミス |
| 10 | ロンパーズ | 2,391,510 | E-SWAT'S FGD-管理人㊇ | ノーマル 1UP×5 残2 おわんねっきゃ!! |

## ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0177)35-4704

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8'42"07 | 2001年 RSP-M・Y・P[佳] | ノーマル マニュアルALL |
| 2 | 〃 | 9'22"53 | ズラかれ〜ズラ〜ッ! (Ⓒデゾリアン人) | ノーマル オートマALL |
| 3 | パワードリフト(A) | 6'55"78 | 爆風まりちゃん号 | いねむり運転使用 |
| 4 | パワードリフト(B) | 6'47"04 | E-SWAT'S・ACTŌ S. N. K㋟B.SⒸ | [た]さん今度 東久留米行きます |
| 5 | パワードリフト(C) | 6'47"00 | E-SWAT'S・SNK ドラエもんパンおごられたⒸ | もっと食わせろ |
| 6 | テトリス(ハード) | 999,999+α | KCT(O²K) ㋙ | ライン770 レベル99+α にて達成 |
| 7 | クラックダウン (旧バージョン) | 3,338,852 | SNK-管理人にドラえもんパン おごったⒷ | あと60円 |
| 8 | ゴールデンアックス | 266,0 | 2001年 RSP-M・Y・P[佳] | ノーマル2人設定 ALL(アックス使用) |
| 9 | 〃 (2P) | 220,0 141,5 | S-CHECKER[U] RSP-M・Y・P[佳] | ノーマルALL ティリス&アックス |
| 10 | ファイナルブロー | 2,143,890 | E-SWAT'S・SNK 星ぽえ夢KTLⒸ㊥ | 韓国人使用 ノーマルALL3ダウン |

## プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,067,260 | OAG²-PON | ハート×4 神様×4 |
| 2 | ウイニングラン (テクニカル) | 2'24"755 | ×1改めACE-HD | ノーマル |
| 3 | ウイニングラン (イージー) | 2'03"053 | MSP-KON | ノーマル |
| 4 | アクトフェンサー | 1,676,450 | ゆーぢ | 5面ボス |
| 5 | 天地を喰らう | 5,002,100 | ITA | ALL趙雲 |
| 6 | 原始島(1P) | 363,200 | Wink♥ 相田さんと鈴木さん | 4-2 |
| 7 | トンマ | 611,800 | ART-FOX | ALL残0 |
| 8 | プラスアルファ | 3,577,900 | INZ! | 2周目ラストボス |
| 9 | パワードリフト(B) | 6'49"76 | MSP¹-OAG²-PON | ノーマル |
| 10 | パワードリフト(D) | 6'45"81 | MSP-OAG²-PON | ノーマル |

## プレイシティキャロット仙台店 ☆=37

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F ☎(022)223-8380

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,565,190 | 佐藤晋一郎様 | ハート×4 神 様×4 |
| 2 | トンマ | 866,500 | SPREAM-SAKI㊝ | ALL |
| 3 | 天地を喰らう | 5,367,000 | CYBER-RYU㊋ | ALL |
| 4 | 原始島 | 1,562,500 | SPREAM-SAKI㊝ | ALL |
| 5 | アクトフェンサー | 9,999,990+α | SPREAM-SAKI㊝ WHIM-ALPHA | 5-1 4-5 |
| 6 | ロンパーズ | 2,987,710 | G. O | ALL. 1UP×3 |
| 7 | クラックダウン | 4,398,205 | SPREAM-SAKI㊝ | ALL |
| 8 | ファイナルブロー | 1,303,920 | SPREAM-もっきゃ | ALL |
| 9 | ラスタンサーガII | 1,000,000+α | CYBER-RYU㊋ | ALL |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 999,999+α | なるみ | ライン999 レベル99 |
| 2 | 原始島 | 341,300 | 坪田光太郎 | 8面 |
| 3 | ヘルファイヤー | 230,050 | 安藤 | |
| 4 | ファイティングホーク | 1,916,250 | CPU-荻野 | クリア |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 930,950 | SG-ロンパーズキッドELF | クリア |
| 6 | ベイ・ルート | 247,100 | CPU-荻野 | St 5 |
| 7 | コンチネンタル サーカス | 3,362,950 | すずき(の) | スペイン21位 |
| 8 | トンマ | 316,300 | 北陵高のわたる | 7面 |
| 9 | ブラスト・オフ | 731,950 | 3-2橋本 | クリア |
| 10 | フェリオス | 751,330 | M. MAZE-KI? | ハードクリア |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆=1

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クラックダウン | 3,311,351 | YATCH! | ALL 1ミス |
| 2 | ヘルファイヤー | 617,450 | T・Y | 6面 |
| 3 | トンマ | 631,900 | F. Dumplings | ALL |
| 4 | 四川省 | 1,556 | IMTJSK | 4面 |
| 5 | ファイティング ファンタジー | 316,330 | BREM-VATSHU | ALL |
| 6 | 原始島 | 401,650 | ミトコンドリア君2世 | 5面 |
| 7 | ワルキューレの伝説 | 861,430 | LAP-K・I | ALL |
| 8 | アクトフェンサー | 9,999,990 | りょうざん連合 | 4-3 |
| 9 | 天地を喰らう | 1,565,700 | NOBU | 7面 |
| 10 | テトリス | 669,771 | Mr. F | ライン925 レベル99+α |

## ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 513,256 | りょうざん1号 | ライン667 ノーマル レベル99+α |
| 2 | クラックダウン(旧バージョン) | 4,353,704 | LAP-汗っかき | ノーマル 忍×4 |
| 3 | グラディウス | 10,000,000+α | バナナ-M・A | ノーマル 20-6 |
| 4 | ターボアウトラン | 8'07"15 | LAP-BMXER | |
| 5 | ロボコップ | 8,033,200 | ㊑-CPU-荻野 | ノーマル (南7条店) |
| 6 | アフターバーナーII | HIT=1379 | みずこのれい | (南7条店) |
| 7 | パワードリフト (Dコース) | 7'08"34 | JDT-DIO | (南7条店) |
| 8 | ターボアウトラン (マニュアル) | 9'20"90 | JDT-DIO | ムービング 50円 (南7条店) |
| 9 | ターボアウトラン (オートマチック) | 9'14"93 | JDT-DIO | 〃 (南7条店) |
| 10 | アウトラン Ver I (Dコース) | 4'32"90 | SOE-FINAL-NEC | アウトランがなくなったので引退 (南7条店) |

## コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲイングランド(1P) | 31,202,595 | 苫小牧SEGA店員氏 | ALL 150秒設定 |
| 2 | 天地を喰らう(1P) | 3,033,100 | NOBU | 8面ボス張飛 |
| 3 | ワルキューレの伝説 | 958,310 | まりもだくん | ハート4つ ALL 1P |
| 4 | アクトフェンサー | 757,830 | HIE-TUK | 3面 |
| 5 | サイバリオン | 14,968,990 | BVG-[舞] | 実戦編 200×2 20×3 |
| 6 | チェッカーフラグ | 557,080 | MYM | ALL |
| 7 | フェリオス (イージー) | 813,650 | MoAi-かすみ☆[E] | ALL |
| 8 | ウィニングラン | 2'24"217 | ISAAC Special | テクニカル |
| 9 | トンマ | 199,500 | まりもだくん | 5面 |
| 10 | ゴールデンアックス | 只今 | スコア | 受付中 |

## プレイシティキャロット旭川店 ☆=9

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,529,150 | うおはち-SAL | ノーマル 1コインオール |
| 2 | 天地を喰らう | 4,781,600 | AION-TIO | ノーマル 1コインオール 張飛 |
| 3 | アクトフェンサー | 9,999,990 | AION-NCX | ノーマル4-5で達成 7-5 |
| 4 | アクトフェンサー | 9,999,990 | AION-NCX | ノーマル4-2で達成 (ロム交換)4-3 |
| 5 | 上海II | 1,146 | KAN | ノーマル R-8 |
| 6 | トンマ | 361,800 | KISMET-ARIS-ΦV | ノーマル 1コインオール |
| 7 | テトリス | 485,319 | ALTHEA | ライン629 |
| 8 | ファイティングファンタジー | 299,790 | AION-NCX | ノーマル 1コインオール |
| 9 | イメージファイト | 1,270,800 | OHA-SYAWLA | ノーマル 2-7 |
| 10 | ロードランナーIV | 1,324,300 | LAP-ZENTAC | ノーマル |

## ファミリーランド ☆=2

北海道北見市二条西1丁目㊉デパート3F ☎(0157)61-2668

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,289,140 | 姫君ありがとう | ALL |
| 2 | ワルキューレの伝説 2人同時PLAY | 1,123,330 | 姫君ありがとう HUL-JAN | ALL合計点数 |
| 3 | イメージファイト | 1,443,200 | HUL KGT | 2周ALL |
| 4 | 天地を喰らう (1P) | 4,976,300 | HUL-WINKで GOGO-BOY | ALL張飛 アルファ手紙くれ!! |
| 5 | 天地を喰らう (2P) | 5,198,600 | HUL-MGS EXCEED-ぱぶんちょ | ALL 張飛&りゅう備 |
| 6 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | HUL-COAこと九 | 4-5で達成 ノーマル |
| 7 | 原始島 | 434,800 | HUL-KGT㋷ | 最終面しくしく |
| 8 | トンマ | 184,900 | 姫君ありがとう | ALL 入荷4日目 |
| 9 | ストライダー飛竜 | 111,150 | 姫君ありがとう | ALL |
| 10 | 四川省 | 854 | WHIM-のりたま | 3-3混乱する |

## ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 835,400 | NGM-FPS-SJr. | クリア |
| 2 | 天地を喰らう | 5,075,500 | 阿部 誠 | クリア(関羽) |
| 3 | マスターオブウェポン | 1,049,340 | FPS-M… | ACT-5 |
| 4 | ワルキューレの伝説 | 860,850 | NGM-FPS-SJr. | クリア ハート×4 神様×3 |
| 5 | クラックダウン | 4,319,051 | BMT-PON | ノーミスクリア(忍×1) |
| 6 | テトリス | 395,792 | りょうざん連合 | ライン548 レベル99+α |
| 7 | ファイティング ファンタジー | 312,770 | BREM-VATSHU | クリア |
| 8 | 四川省 | 726 | WINKさちこ | 1コイン |
| 9 | パワードリフト | 6'58"27 | えすじぇいあーる! | オール1位クリア |
| 10 | メカナイズドアタック | 221,490 | FPS-Y. N | RD-3 |

## プレイシティキャロット琴似店 ☆=5

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | GC-佐藤直行 | 6-4 ノーマル |
| 2 | ウイニングラン (テクニカル) | 2'22"952 | ねもとくん | 予選 決勝1位 ノーマル4周設定 |
| 3 | ロンパーズ | 3,096,270 | 中川 剛 | 1up×5 残-6 ノーマル クリア |
| 4 | ファイティング ファンタジー | 330,530 | BREM-VATSHU | クリア ノーマル |
| 5 | クラックダウン | 4,332,751 | YATCH | クリア 忍ボーナス-0 ノーマル |
| 6 | 天地を喰らう | 5,045,000 | 阿部 誠 | クリア ノーマル |
| 7 | トンマ | 638,300 | たちばなくん | クリア ノーマル |
| 8 | ワルキューレの伝説 | 1,613,530 | 中川 剛 | クリア ノーマル |
| 9 | ブラストオフ | 717,350 | BREM-VATSHU | クリア ノーマル |
| 10 | ファイナルラップ | 2'20"08 | ねもとくん | 4人同時プレイ ノーマル |

## 二荒キャロットハウス ☆=3

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | SRM-LOW | ノーマル設定 4周クリアにて達成 |
| 2 | 天地を喰らう | 5,101,300 | SRM-B. FALCON | ノーマル設定 ALLクリア |
| 3 | ファイナルブロー | 1,674,680 | ビジターM | ALLクリア ファルナンドゴメス |
| 4 | 天聖龍 | 23,575,600 | MB. SP-JUN | ノーマル設定 ALL残×22 |
| 5 | ラスタンサーガ | 345,600 | カロリーメイト コーヒーあじ | ノーマル設定 ALLクリア 1UP×1 |
| 6 | ロボコップ | 8,790,400 | MB. SP-JUN | ノーマル設定 ALLB×3 |
| 7 | ロンパーズ | 2,983,580 | MB. SP-JUN | ノーマル設定 ALL 1UP×5 |
| 8 | フェリオス | 821,260 | LIM-MKII | ノーマル設定 ALL |
| 9 | 天地を喰らう | 3,413,000 3,258,200 | ZAP君と LIM-MKII | ノーマル設定 |
| 10 | テンカウント | 125 | TYU-手 | ノーマル設定? |

## ハイテクセガ高崎 ☆=1

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティング ファンタジー | 304,400 | BAC-FOX | イージ |
| 2 | ベイルート | 377,250 | ATF-UST㊭ | ノーマル 1コインク 7面 |
| 3 | ゲンイグランド | 4,371,090 | H.T | 3-4 ノーマル |
| 4 | 天地を喰らう | 1,255,500 | BAC-FOX | 1コイン ノーマル |
| 5 | テトリス | 701,353 | ATF-TKS | ライン920 イージー |
| 6 | ストライダー飛竜 | 155,300 | ATF-YU | 1コインALL |
| 7 | ゴールデンアックス | 142.0 | ㊭副社長 | 1コインALL 男使用 |
| 8 | ゴールデンアックス | 141,0 | ㊭副社長 | 1コインALL じじい使用 |
| 9 | ワルキューレの伝説 | 1,156,290 | ATF-UST㊭& EVEⓙ | 2P ALL かせぎなし |
| 10 | ワルキューレの伝説 | 2,003,740 | ATF-UTS㊭ | 1P ハート4つ 1コインALL |

## ゲームセンターモンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,289,420 | ATF-㊭ | 1コインALL |
| 2 | 天地を喰らう | 4,799,200 | ATF-Z-JOY | 1コインALL 趙雲 |
| 3 | テトリス | 953,432 | ATF-A・K | レベル 99+α ライン 999+α |
| 4 | トンマ | 696,500 | BUG | 1コインALL |
| 5 | 原始島 | 327,600 | MMM | 1コイン ALL |
| 6 | ファイティング ファンタジー | 309,010 | ATF-クイナー-MAS | 1コイン 6面 |
| 7 | ヘルファイヤー | 604,950 | MMM | 1コイン 4面 |
| 8 | ブラスト・オフ | 743,800 | EVE | |
| 9 | ハードドライビング | 91,263 | 高経大鈴木孝美 | 1コイン |
| 10 | クラックダウン | 2,348,303 | MMM | 1コインALL |

## ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=3

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パワードリフト(A) | 6'48"28 | ATF-MFP(深さを極める) | 1コインALL 1位 |
| 2 | パワードリフト(B) | 6'42"76 | ATF-Z卒K. K㊭ | 1コインALL 1位 |
| 3 | パワードリフト(E) | 6'50"69 | ATF-MFP㊭ | 1コインALL 1位 |
| 4 | オペレーション サンダーボルト | 2,957,680 | ATF-Z卒-PAG | 1P残りライフ 15ゲージ |
| 5 | トップランディング | 829 | 長木文紀 | 1コインクリア |
| 6 | 飛翔鮫 | 10,000,000 | ATF-MFP | 1コインエリア999 17-5 |
| 7 | サンダークロス | 10,000,000 | ATF-K. A | |
| 8 | イメージファイト | 1,107,700 | ATF-㊭社長 | 1コイン全2周クリア |
| 9 | 大魔界村 | 1,031,400 | 劉備 | |
| 10 | テトリス(イージー) | 999,999 | ATF-NAO㊭ | |

## ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市広5番19号 ☎(0273)22-9484

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 上海II | 484 | GOODですよ | 1コイン4面 ノーマル |
| 2 | ターボアウトラン | 9'29"89 | ノーマル CHR | ALLクリア スランプ脱出 |
| 3 | ギャラクシーフォースII | 3,421,260 | イージー CHR | ステージ1スタート ALLクリア |
| 4 | スーパーハングオン | 9'10"15 | CAS!! | イージー ヨーロッパ |
| 5 | パワードリフト | 7'04"76 | CHR!! | ノーマル 6台分が出せん |
| 6 | ストライダー飛竜 | 312,600 | ZIL-APPLE | 1コインクリア ノーマル |
| 7 | ゴールデンアックス | 偏差値=133.5 | 超絶美形、宮下学 | ノーマル、1P |
| 8 | MIA | 113,670 | NAL | ノーマル |
| 9 | クラックダウン | 2,381,201 | NAL | ノーマル 1コインクリア |
| 10 | ベイルート | 260,600 | NAL | ノーマル |

## DLL 屋内遊園地秋田店 ☆=1

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティング ファンタジー | 292,580 | MOO | ノーマル 1コインALL |
| 2 | 原始島(1P) | 1,558,250 | ESFORCE-Z・K | 1コインALL |
| 3 | クラックダウン(1P) | 1,351,953 | MOO | ノーマル 1コインALL |
| 4 | ラスタンサーガ(1P) | 303,600 | ANK | ノーマル 1コインALL求パナシ |
| 5 | ゴールデンアックス(1P) | 276,° | MOO | ノーマル 2人設定 ALL |
| 6 | 〃 (2P) | 278,5 | MOOあっち | ノーマル 2人設定 ALL |
| 7 | 天地を喰らう(1P) | 5,062,100 | ARA | ノーマル 1コインALL 劉備 |
| 8 | ヘルファイヤー(1P) | 1,217,820 | YAMA | ノーマル 2-3-28 |
| 9 | トンマ | 605,800 | ANK | ノーマル 1コインALL |
| 10 | ワルキューレの伝説 | 962,390 | ESFORCE-ZK | ノーマル ハート4個 1コインALL |

## ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8'30"31 | ATM-ドッギャーン(VTM) | 敵車イージー マニュアル使用 |
| 2 | パワードリフト(D) | 6'46"00 | MARO | 6面クリア ノーマル設定 |
| 3 | ゲイングランド(1P) | 31,904,345 | 青木教授 | 全面クリア 敵ノーマル設定 200秒設定 |
| 4 | ゲイングランド(2P) | 63,470,525 | IV&BRN | 全面クリア 敵ノーマル 200秒設定 |
| 5 | テトリス(ノーマル) | 712,258 | へのかっぱ | レベル99ライン999 |
| 6 | テトリス(イージー) | 999,999 | 川越健二 | レベル99ライン999 |
| 7 | トンマ | 324,500 | RMC-SHO | 1コイン全面クリア ノーマル設定 |
| 8 | フェリオス (ハード) | 922,640 | ATM-LSR | 1コイン全面クリア ノーマル設定 |
| 9 | ファイティング ファンタジー | 279,930 | BOB Ⓡ | 乱入なし全面クリア ノーマル設定 |
| 10 | ゴールデンアックス | 偏差値=122,0 | じじい足早ーい!!Ⓡ | 5面 ノーマル設定 150才使用 |

## ゲームブティックジャック&ベティ ☆=6

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルブロー | 1,959,700 | 趙雲子龍 | 1コインクリア イージー設定 |
| 2 | 四川省 | 2,968 | JUN | 2周目3-2 イージーランク、イージータイム |
| 3 | (ニューバージョン) ヘルファイヤー | 259,650 | T. SATO | 3-16 ノーマル設定 |
| 4 | トンマ | 507,300 | NG | 1コインクリア イージー設定 |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,703,460 | FHERISTAS-GIN | 1コインクリア ノーマル設定 |
| 6 | 上海II | 1,130 | F. G | 8面 ノーマル設定 |
| 7 | プラスアルファ | 5,048,300 | GIN | 4-3 ノーマル設定 |
| 8 | アルバレスタ | 2,636,000 | FHERISTAS-GIN | 1コインクリア、2ミス 3回目のプレイです |
| 9 | ベイルート(1P) | 457,600 | えのけⓢ | 1コインクリア ノーマル設定 |
| 10 | クラックダウン | 4,412,554 | SPREAM-BOMB | 1コインクリア ノーマル設定 |

## マリーン5 ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウイニングラン (イージー) | 2'04"968 | SGG-KEY | ノーマル設定 |
| 2 | ウイニングラン (テクニカル) | 2'24"951 | HIR | ノーマル設定 |
| 3 | ロンパーズ | 1,095,110 | SGG-KEY | ノーマル設定R50 |
| 4 | 天地を喰らう | 381,200 | でじゃぶううひょひょ | 4面 |
| 5 | フェリオス (ハード) | 761,030 | レッドミラージュ | ノーマル設定 オールクリア |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 申告者ナシ | | 申告者なし |
| 7 | 上海II | 1,000 | 漢和辞典 | イージー設定 7面 |
| 8 | 天聖龍 | 13,434,500 | MINORUⓢ | ノーマル設定 オールクリア |
| 9 | ブラスト・オフ | 652,950 | はげ | ノーマル設定オールクリア |
| 10 | ストライダー飛竜 | 118,800 | POLARIS | ノーマル設定オールクリア |

## ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らう | 4,906,500 | HID | クリア(劉備) |
| 2 | 天地を喰らう | 4,886,400 | HID | クリア(趙雲) |
| 3 | 天地を喰らう | 1,838,700 | HID | ラウンド7(張飛) |
| 4 | 天地を喰らう | 1,807,400 | 中山加奈ちゃん | ラウンド7(関羽) |
| 5 | ストライダー飛竜 | 371,150 | MINORUⓢ | クリア |
| 6 | ニンジャウォーリアーズ | 283,030 | イージー クリア | |
| 7 | スクランブルスピリッツ | 3,897,300 | MINORUⓢ | イージー ラウンド9 |
| 8 | 魂斗羅 | 2,033,000 | MINORUⓢ | クリア |
| 9 | 源平討魔伝 | クリア | MASHY | |
| 10 | スラップファイト | 1000万+α | MINORUⓢ &ふなちゃんⓢ(ヘルパー) | 何周目か忘れた… |

## ハイテクランド日の出ベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23日の出ビル3F ☎(022)264-0570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8'28"60 | Messiah Z | 1コインクリア 設定イージー |
| 2 | テトリス(イージー) | 793,126 | TAK | ライン数999 |
| 3 | ゴールデンアックス (1P) | 237 | SYBER-RYU㊗ | 1コインクリア 設定ノーマル |
| 4 | ゲイングランド(1P) | 30,181,895 | SNK | 1コインクリア 設定ノーマル |
| 5 | ベイルート | 737,450 | Messlah Z | 1コインクリア 設定イージー |
| 6 | クラックダウン | 189,550 | TTK-M. E | R 3-4 |
| 7 | イメージファイト | 1,289,800 | ベクトル セリザワ | R 2-4 |
| 8 | ロボコップ | 4,769,000 | TTK-M. E | 1コインクリア |
| 9 | 上海II | 384 | TTK-M. E | R-3 |
| 10 | レッスルウォー | 2,885,400 | ハイアップ | R-7 |

## プレイランドファンタジー ☆=4

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6西原ビル ☎(022)261-6911

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8'20"84 | Messiah Z | コックピットタイプ ノーマル |
| 2 | ゴールデンアックス | 306,0POINT | RYOじゃねえよ!! CYBER-RYU㊗ | ノーマル 全面クリア |
| 3 | ベイルート | 753,350 | Messiah Z | ノーマル クリア |
| 4 | 天地を喰らう | 5,106,400 | SPREAM- スパもりくん | 関羽 ・イージー |
| 5 | テトリス(イージー) | 999,999 | 福島のO. S君 | ライン848 |
| 6 | ゲイングランド | 31,771,805 | FST, K. O | 150秒・イージー クリア |
| 7 | ファイティング ファンタジー | 323,510 | CYBER-RYU㊗ | スペシャル×3 ノーマル |
| 8 | クラックダウン | 3,383,453 | SPREAM- SAKI㊝ | ノーマル クリア |
| 9 | トンマ | 546,700 | SPREAM -SAKI㊝ | ノーマル クリア |
| 10 | ストライダー飛竜 | 322,700 | SPREAM- Y. Uⓣ | ノーマル クリア |

## ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)257-0524

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 630,300 | $Pio^2$ | ALL |
| 2 | ゲイングランド(1P) (ニューバージョン) | 33,013,595 | チェルチェル佐川 | タイムイージー ALL |
| 3 | ゲイングランド(2P) (ニューバージョン) | 64,340,685 | MAO ⓦ and Tommy | ALLタイムイージー |
| 4 | ストライダー飛竜 | 226,100 | MAOⓦ | ALL |
| 5 | 天聖龍 | 19,893,200 | Tommy | ALL 残18キ |
| 6 | ヘルファイアー | 2,791,490 | M. O | 3周目 4-30 |
| 7 | ロンパーズ | 4,032,940 | G. O | ALL 1UP×6 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーロム

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 1,484,400 | FXT-TON | 3機ノーマル 7面ボスEVERY20万 |
| 2 | トンマ | 688,500 | ベクトセリザワ(Y. K) | 3人ノーマル ALL |
| 3 | 天地を喰らう(1P) | 5,091,300 | CYBER-RYU㊗ | ノーマル ALL 関羽 |
| 4 | クラックダウン(1P) | 1,358,653 | CYBER-RYU㊗ | 3人 ランク4(イージー) ALL |
| 5 | ヘルファイヤー(1P) | 577,250 | FXT-TON | 3機ノーマル 6-22 |
| 6 | アトミックロボキッド | ACT-20 | FXT-TON | 3機ノーマル |
| 7 | ファイティングホーク | 1,963,900 | FXT-TON | 3機ノーマル ALL |
| 8 | 天聖龍 | 26,385,600 | FXT-TON | (残×25) ALL 5up×2、3up×2 1ミス |
| 9 | ブラストオフ | 999,999+α | FXT-TON | 3機ノーマル ALL |
| 10 | 原始島(1P) | 307,600 | RYUZI(MARS) | 3機ノーマル 4面 連射機能付き |

## 秋田キャロットハウス ☆=2

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 977,910 | RADISH-T. S | 全面クリア |
| 2 | ブラスト・オフ | 1,063,000 | LIM | 全面クリア |
| 3 | ロンパーズ | 3,153,060 | $E^2=A(C)$ | 全面クリア 1up×9 |
| 4 | フェリオス(ハード) | 1,035,130 | E-SWAT'S ATTⓒ | 全面クリア |
| 5 | 天地を喰らう | 5,071,600 | ARA | 全面クリア |
| 6 | ストライダー飛竜 | 374,350 | NORI | 全面クリア |
| 7 | 上海II | 936 | ESFORCE-BEER | 6面 |
| 8 | テトリス | 999,999 | ESFORCE-BEER | ライン999 |
| 9 | アクトフェンサー | | 申請者求む!! | |
| 10 | | | | |

書店（帖合）印

部数　　　　　　冊

## ゲーメスト

| | |
|---|---|
| No.15 | No.26 |
| No.16 | No.27 |
| No.17 | No.28 |
| No.18 | No.29 |
| No.20 | No.30 |
| No.22 | No.31 |
| No.23 | No.32 |
| No.24 | No.33 |
| No.25 | No.34 |

●お求めの号に○印を

| | |
|---|---|
| お名前 | |
| お電話 | |

新　声　社
雑誌03659

## ゲーメスト
## バックナンバーを
## お求めの方に——

**①現在までのバックナンバー**

| | | |
|---|---|---|
| No.15 | ('87 | 12月号) |
| No.16 | ('88 | 1月号) |
| No.17 | ('88 | 2月号) |
| No.18 | ('88 | 3月号) |
| No.20 | ('88 | 5月号) |
| No.22 | ('88 | 7月号) |
| No.23 | ('88 | 8月号) |
| No.24 | ('88 | 9月号) |
| No.25 | ('88 | 10月号) |
| No.26 | ('88 | 11月号) |
| No.27 | ('88 | 12月号) |
| No.28 | ('89 | 1月号) |
| No.29 | ('89 | 2月号) |
| No.30 | ('89 | 3月号) |
| No.31 | ('89 | 4月号) |
| No.32 | ('89 | 5月号) |
| No.33 | ('89 | 6月号) |
| No.34 | ('89 | 7月号) |

（上記以外のNo.は品切れです）

**②ご注文の時は……**

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線



ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

## 株式会社 新声社

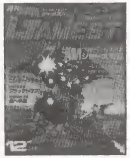
# ゲーメスト編集部

## 「京都シールハイク＆彩色コンクール」係

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢　（　　　）才<br>性別　（男・女） |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□　電話（　　　　　　　　） | |
| ①小学（　　）年　②中学（　　）年　③高校（　　）年<br>④大学（　　）年　⑤社会人　⑥その他（　　　　） | |

●お店に遊びに行ったら「ゲーメストのシール下さい」とお店の人に言ってシールをもらい、このとじこみ葉書にはって送って下さい。なお、お店に行けない人も彩色して送って下さい。彩色コンクール同時開催です。

キリトリ線

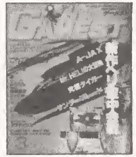
No.15（'87　12月号）
特集：AMショー



No.16（'88　1月号）
特集：ABⅡ全攻略



No.17（'88　2月号）
特集：ゲーメスト大賞



No.18（'88　3月号）
特集：新作ヘリ会戦


No.20（'88　5月号）
特集：AOUショー



No.22（'88　7月号）
特集：グラⅡ攻略

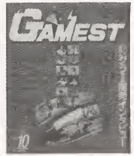


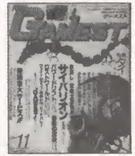
No.23（'88　8月号）
特集：ベラボーマン



No.24（'88　9月号）
特集：地獄めぐり



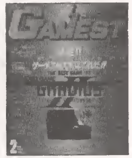
No.25（'88　10月号）
特集：ロストワールド



No.26（'88　11月号）
特集：サイバリオン


No.27（'88　12月号）
特集：AMショー



No.28（'89　1月号）
特集：イメージファイト


No.29（'89　2月号）
特集：ゲーメスト大賞



No.30（'89　3月号）
特集：アイレムの全て



No.31（'89　4月号）
特集：テトリス



No.32（'89　5月号）
特集：AOUショー



No.33（'89　6月号）
特集：セガがあつーい



No.34（'89　7月号）
特集：開発イラスト



キリトリ線

# 君こそゲーメスト！

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 天地を喰らう | 張飛 | 5,147,500 | GOR-TNC会長 | ウイルトークタイトー金沢(石川) |
| | 劉備 | 5,443,100 | RVS-GUN | キャッスル&YOU2(東京) |
| | 関羽 | 5,447,200 | INGS-T.H このゲームは体に悪い | ジャンボ&ジャイアント(大阪) |
| | 趙雲 | 5,279,300 | RVS-FIN | 個人申請キャッスル&YOU2(東京) |
| ワルキューレの伝説 | | 2,003,740 | ATF-UTS㊍ | ハイテクセガ高崎(群馬) |
| トンマ | | 907,600 | YUJ | イエローハット(愛知) |
| アクトフェンサー | | 1000万点＋α | 全国26店　個人申請1名の皆様 | |
| 原始島 | | 1,629,350 | ComB-㋩ St.神魅羅㋟㋮ | ゲームセンターニューチャンピオン(岡山) |
| クラックダウン | 旧バージョン | 4,792,120 | JAG-SBT(from新宿) | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | 新バージョン | 4,738,119 | JAG-H.S | ハイテクノーベル神保町(東京) |
| テトリス(スコアカンスト時のライン数) | ノーマル | ライン591 | 桑原"NSR"秀明 | ゲームインプラザオリンピアン(福岡) |
| | イージー | ライン541 | 桑原"NSR"秀明 | ジョイフル下関(山口) |
| ファイナルブロー | | 3,718,180 | SVR-MYA-NIS㋜ | 三宮カーニバル(兵庫) |
| ストライダー飛竜 | | 492,750 | 筐体ジャンカー／RVS-GUN | キャッスル&YOU2(東京) |
| ゴールデンアックス | | 偏差値＝293 | 魔神衆U.まつい | ゲームインカナザワ(石川) |
| プラスアルファ | | 1000万点＋α | 全国6店の皆様 | |
| ロンパーズ | | 8,702,980 | VERCA-HSA | モンキーハウス本館(福岡) |
| ターボアウトラン | マニュアル | 7'43"12 | ComB-㋩A.K.D㋮ | ゲームセンターニューチャンピオン(岡山) |
| | オートマ | 8'26"82 | ComB-㋩君は東京へ何しに行ったんだ。Ⓐ㋮ | |
| ファイティングファンタジー | | 335,880 | MIC | ハイテクセガ表町(岡山) |
| マスターオブウェポン | | 3,385,060 | TYRANT-EXE | ハイテクノーベル神保町(東京) |
| 天聖龍 | | 25,650,400 | EXCEED-ELF | P.C.巣鴨(東京) |
| ウイニングラン(イージー) | | 2'00"194 | NAM | ジャンボ&ジャイアント(大阪) |
| ベイルート | | 801,670 | ComB-Sniper-RX. | ゲームプラザ(熊本) |
| ヘルファイヤー | | 1000万点＋α | SSC-MYR(頼りになる助っ人ミイラ君) | キャッスル&YOU2(東京) |
| ゲイングランド | 1P | 31,301,775 | 給料全部ゲイン EGC-㊓MKZ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | 2P | 62,281,605 | 小遣い全部ゲイン ドラ博士Ⓗ&DMC | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| ハードドライビング | チャンピオンシップ | 1'22"05 | 塩ComB ペガサスラビットV | ゲームプラザ(熊本) |
| | スコア | 252,773 | TGV㋝ | イエローハット(愛知) |
| パワードリフト | Aコース | 6'48"12 | ComB-HCS-KAW | コインスナック24(岡山) |
| | Bコース | 6'42"64 | ComB-㋩あきんど㋮ ㋮はマングースの㋮ | ゲームセンターニューチャンピオン(岡山) |
| | Dコース | 6'40"79 | ASS-MSO-OUT(おやじドリフト) | 筑波学園C.H(茨城) |
| | Eコース | 6'48"76 | HTTG-FSⓇ | イエローハット(愛知) |

## ハイスコア番外地（☆はつきません）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ファイテングホーク | 2,028,750 | かまし(二代目小悪マン) | ゲームセンターコパIII(神奈川) |
| フェリオス(イージー) | 841,790㊋ | E-SWAT'S OAG2-管理人㋠ | ハイテクセガ青森(青森) |
| アルバレスタ | 3,348,000 | ComB-Sniper-NOM | ゲームプラザ(熊本) |
| ドカベン | 85,559 | SUP-NYMPH? | ゲームインプラザオリンピアン(福岡) |
| エンフォース | 1,182,400 | TYRANT-EXE | ハイテクノーベル神保町(東京) |
| トップランディング | 898 | わしが爆田博士じゃ!! C･Mひげぴん | ゲームプラザ(熊本) |
| メカナイズドアタック | 537,300(イージー2-1) | JAG-KYK㋰㊔ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| 目撃 | 565,000(全面クリア) | ComB-Sniper-MIU | ゲームプラザ(熊本) |
| サイバリオン(実戦編) | 21,926,720 | またノーミス4回！SSC-VAP㋠ | 個人申請P.C.巣鴨(東京) |
| メタルホーク | 13,678 | G.M.C.えるす | モンキーハウス本館(福岡) |
| タフターフ | 9,986,600 | FAGFAG | 個人申請ハイテクセガ南小倉(福岡) |
| SDI | 78,636,020 | やんちゃ姫GTOⓇTM | 個人申請パピヨン(京都) |
| ロストワールド(New Ver)2P | 12,393,100 | ATM-NMTL㊞難野 KSTL Buchi | がらん3(長野) |
| ブラストオフ | 1,283,450 | E-SWAT'S-SRY(仮)Ⓒ | 弘前ハイローザスペースランド(青森) |
| ダブルドラゴンII | 291,680 | THC-TAN | 個人申請川島玩具店(兵庫) |
| 天地を喰らう(2P) | 6,671,200 | Zap君とLIM-MKII | 二荒C.H.(栃木) |

今回のトップは天地を喰らう。各キャラクターによって難度が異なるので分けて集計しました。もちろん体力回復のボーナスは含みます。
ワルキューレの伝説は、200万台に乗った人が1人だけ。ZAPの効率のよさがポイント。
トンマは残機の潰し場所がポイント。それによって差が違ってくるぞ。
アクトフェンサーは新・旧バージョン共に合わせて集計。久々の開放台です。
クラックダウンはニューバージョンに変更していない店も多いので、両バージョン共に集計。
テトリスのライン数は500台に突入。しかし、このゲームには意外な盲点が…。
ゴールデンアックスは偏差値のみ集計。といっても、ちゃんと記入してくれたお店のみ対象にしています。
プラスアルファも出てまもないのに1000万点続出。
ロンパーズは1億点入るバグがあるそうです。もちろんその現象がある場合は対象外となります。
ヘルファイヤーも1000万点達成。こちらは1人のみです。
ハードドライビングは、チャンピオンシップのラップタイムと予選のスコアに分けて集計。両部門とも僅差の勝利です。
次号ではスーパーモナコGPが登場予定。3部門に分けての集計予定です。
また、前回パワードリフトのDコースがCコースになっていました。おわびいたします。
（悠理）

## 筑波学園キャロットハウス ☆=3

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 10,000,000 | TTG-ARS | ノーマル3機 4-4で達成 |
| 2 | クラックタウン(1P)(ニューバージョン) | 4,376,501 | ASS-MSO-OUT(クラックおやじ) | ノーマル3人 ALLノーミス |
| 3 | 天聖龍 | 22,686,500 | ASS-NEB | ノーマル3機 ALL 残21 |
| 4 | 天地を喰らう | 1,455,400 | ASS-🄿 | ノーマル機 7面 趙雲使用 |
| 5 | 原始島 | 409,200 | ASS-MOS-OUT(おやじ島) | ノーマル3機 5面 |
| 6 | ロンパーズ | 4,036,170 | $E^2$=A(C) | ノーマル3機 ALL 1人 1up×10 |
| 7 | パワードリフト(Dコース) | 6'40"79 | ASS-MOS-OUT(おやじドリフト) | ノーマル5位スターALL1位 あと1、16set |
| 8 | 上海II | 1,198 | 優良常連氏 | ノーマル設定 9面 |
| 9 | P47(1P) | 2,979,000 | ASS-NEB | ノーマル3機 22面 |
| 10 | グラディウス | 10,000,000 | その子さんコンサートして | エブリ7万 22-1で達成 |

## ポニー・ワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3　☎(0429)25-1551

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 798,203 | BOMB-DOG | ライン 810 レベル 99+α |
| 2 | 天地を喰らう | 4,985,100 | あくとう | ノーマル設定 ALL クリア関羽 |
| 3 | トンマ | 705,400 | あくとう | ノーマル設定 クルアあと20万 |
| 4 | ファイナルブロー | 2,057,050 | ヒロシ | ノーマル設定 ALL クリア |
| 5 | ダブルドラゴンII | 186,050 | Y.M | ノーマル設定 ALLクリア |
| 6 | ストライダー飛竜 | 338,200 | おかピン | ノーマル設定 ALLクリア |
| 7 | ラスタンサーガII | 54,800 | クソゲー | イージー設定 2面のボス |
| 8 | ファイティングホーク | 1,956,700 | S. K | ノーマル設定 ALLクリア |
| 9 | ロボコップ | 7,522,800 | CMO-MAL | ノーマル設定 ALLクリア、TIME=27:26 |
| 10 | イメージファイト | 1,240,600 | OHA-MERI | ノーマル設定 2周目8面 |

## 稲毛サンシャイン

千葉県千葉市稲毛3-1-15　☎(0472)44-9961

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 999,999 | CHAT-Y・A | レベル99 ノーマル ライン715 |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,355,700 | MANT-FIN | ノーマル1P(かせぎ有) ALLクリアーあと25万 |
| 3 | トンマ | 656,600 | AAS-MANT-KAN. B(KSN) | ㊋ 1コインクリア |
| 4 | クラックダウン(1P) | 4,493,108 | PLC-YOU | 1コインクリア ノーマル(ニューバージョン) |
| 5 | ストライダー飛竜 | 372,700 | KOC-ILK | 1コインクリア |
| 6 | 原始島 | 528,050 | ILG-T. K | 最終面の最後1P(かせぎ有) |
| 7 | ダブルドラゴンII | 140,800 | AHO | 4面の最後、ノーマル |
| 8 | 天地を喰らう(1P) | 4,943,800 | AAS-MANT-KAN.B(KSN) | ノーマル 1コインクリア(関羽) |
| 9 | 〃 (2P) | 5,818,000 | WGP・A. I、ナミゴン | ノーマルクリア |
| 10 | ウイニングラン | 2'22"058 | CHAT-ZUR | テクニカル |

## ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1-1-11丸井B1　☎(0471)63-9844

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ハードドライビング | 105,014 | マニア新井 | 4周目、ナムコ |
| 2 | ゴールデンアックス(1P) | 140 | AEX-POP | ALL、1コイン |
| 3 | クラックダウン | 15,530 | 俺がナガイだ | ノーマル |
| 4 | マスターオブウエポン | 104,980 | 何回も出てますよ | ハリーレーサー大好き |
| 5 | アクトフェンサー | 556,200 | くろべー元気か? | ノーマル |
| 6 | 天地を喰らう | 4,978,200 | いーてふ | ALL、ちょーうん |
| 7 | トンマ | 304,200 | 大山浩司 | クリア |
| 8 | ワルキューレの伝説 | 838,760 | MMM | クリア |
| 9 | ファイナルブロー | 1,295,490 | YOU君 | キャラ・フェルナンド 3人まで |
| 10 | | | | |

## サンペディックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市谷津1-16-1

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らう | 4,960,200 | CHAT-うんちょー | ALLちょーうん使用 |
| 2 | アクトフェンサー(ニューバージョン) | 5,198,100 | 夢神圭 | 2-4 |
| 3 | プラスアルファ | 3,681,900 | MIRAGE-ULCER | 3周目のさあばあく |
| 4 | クラックダウン(1P)(ニューバージョン) | 4,358,003 | You | ノーマル3人 忍×2 ALL |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,259,410 | MANT-FIN | ノーマル ハート×4 ALL |
| 6 | ウイニングラン(テクニカル) | 2'21"470 | CHAT-HMD-ずるずる | 完走! |
| 7 | トンマ | 694,200 | CHAT-CG-COM | ALL残1 |
| 8 | ファイティングファンタジー | 333,300 | URX-SKG Boy | ALL3人設定 |
| 9 | パワードリフト(Bコース) | 6'48"78 | Willy | ノーマル |
| 10 | メタルホーク | 12,840 | ERI | ALL |

## 大船ビーバー ☆=1

神奈川県鎌倉市大船1丁目24-11威辺利亜ビル2F ☎(0467)44-1782

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マスターオブウエポン | 3,125,690 | VMT-ABU | ALL ノーマル 1ミス |
| 2 | 原始島(1P) | 580,500 | ECM-FISCHER | 5面 ノーマル |
| 3 | クラックダウン(1P、ニューバージョン) | 4,597,309 | ECM-FISCHER | ALL ノーマス ノーマル 1万×9 |
| 4 | トンマ | 726,900 | ECM-FISCHER | ALL ノーマル |
| 5 | テトリス(ノーマル) | 999,999+α | VMT-ABU | ライン864で達成 |
| 6 | 目撃(1P) | 342,000 | 遊魔 | 5-6 |
| 7 | ファイナルブロー | 2,019,220 | バイターB | R-4 |
| 8 | 四川省 | 2,238 | バイターB | ALL アシストあり |
| 9 | オペレーションサンダーボルト(2P) | 5,457,130 | NOA&GB | ALL17人救出 残り30ライフ |
| 10 | トップランディング | 859 | 「S.Y」ことぺいたっくもじゅ | ALL |

## ゲームセンターコパIII ☆=1

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 9,999,990+α | N.ARC-K06 -RUN㊍ラリック | 4周目3面達成 ノーミス残×3 |
| 2 | プラスアルファ | 7,150,400 | N.ARC-K08 -RUS㊍㊎ | 5周目7面 ノーマル |
| 3 | 原始島 | 1,546,900 | N.ARC-K08 -RUS㊍㊎ | ALL ノーマル 残×0 |
| 4 | ファイティングホーク | 2,028,750 | かまし(二代目小悪マン) | ALL エリア149 残×10ノーマル3機 |
| 5 | ワルキューレの伝説(1P) | 1,684,650 | CVM-NAK | ALL ハート4個 キャラ×3 |
| 6 | 天地を喰らう(1P) | 5,232,800 | CVM-RYF | ALL 劉備使用 |
| 7 | 天地を喰らう(2Pトータル) | 6,122,200 | CVM-RYF &N. ARC-K-DRU | ALL 劉備と関羽 |
| 8 | マスターオブウエポン | 1,615,800 | CVM-血祭り君 | ACT.5㊭×1 ハート!? |
| 9 | ロンパーズ | 7,028,970 | CVM-血祭り君 | ALL 1up×19 残×0ノーマル3機 |
| 10 | トンマ | 688,700 | CVM㊎しおばんくん | ALL ノーマル 残×1 |

## ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングホーク | 2,015,200 | TOP-ST | クリア エリア149 |
| 2 | ファイナルブロー | 799,720 | べラボー古川 | 3面 |
| 3 | テトリス | 482,451 | 静華 | ライン503 レベル99 |
| 4 | ラスタンサーガII | 163,000 | 中村 | 4面 |
| 5 | 四川省 | 720 | ひろよ | 8面 |
| 6 | 天地を喰らう | 487,300 | 入口良 | |
| 7 | サイバリオン(実戦編) | 17,160,790 | TOP-N. K | クリア ノーミス×3 |
| 8 | ロボコップ | 2,715,800 | TNW-SGM | 6面 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クラックダウン | 4,319,701 | AKO・PS… | 1コインALL ノーミス ニュースター |
| 2 | トンマ | 264,800 | おくらの魔の美 | P2 上高地 |
| 3 | テトリス | 999,999 | オグチ | ライン999レベル99 ニュースター |
| 4 | 天聖龍 | 11,444,100 | きょういち | 1コインオール ニュースター |
| 5 | レッスルウォー | 1,298,750 | JVY-NUT (ZEP) | P6 ニュースター |
| 6 | 上海II | 141,6 | 17.0 | 9面 ニュースター |
| 7 | ストライダー飛竜 | 382,800 | YUYU | ニュースター |
| 8 | ダブルドラゴンII | 33,030 | T | 上高地 |
| 9 | スカイソルジャー | 4,201,400 | JR-T | ALL スターライト |
| 10 | イメージファイト | 881,300 | A.I | ニュースター |

## プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市下飯田1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルブロー | 1,799,410 | オサダ | ALL KINGJASON |
| 2 | アクトフェンサー | 3,274,990 | C&Pみゆきちゃんⓩ | 2-3ボス1コイン |
| 3 | トンマ | 297,400 | ぼちゃ | ALL |
| 4 | 天地を喰らう | 1,558,600 | 石川太郎 | 1コイン7面張飛 |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,176,360 | ムシクン(ZEM) | 1コインALLクリア妖情×4 |
| 6 | ストライダー飛竜 | 204,600 | RUN | 1コインALL残0 |
| 7 | テトリス | 761,563 | SET | レベ99+イージライン767 |
| 8 | 大魔界村 | 580,100 | はばん | クリア残0ZAPあり |
| 9 | 原始島 | 303,300 | SPIRIT-UP | |
| 10 | ファイティングファンタジー | 298,390 | ムシクン(Z・E・M) | 1コインALLパ×3 |

## カジノカーニバル ☆=5

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クラックダウン | 3,429,759 | KTP・byタケヤマ | 1-P ALL |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,226,031 | SPZ | ハート4 1点はバグ |
| 3 | トンマ | 559,000 | SPZ | ALL |
| 4 | 究極タイガー | 13,242,270 | カジノMr.K | 6-2 |
| 5 | 天地を喰らう | 4,979,400 | SIN | りゅうびALL |
| 6 | 天地を喰らう | 4,852,200 | SIN | ちょううん 1コイン |
| 7 | 天地を喰らう | 4,924,500 | SIN | かんう クリア |
| 8 | 天地を喰らう | 4,891,800 | SIN | ちょうひALL |
| 9 | ファイティングファンタジー | 288,500 | OKADA-A(ニエダ) | 清水市天神1-2-6 |
| 10 | トンマ | 181,900 | やっちゃん(イズミ) | ゲームインプリンス |

## スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1-1-八王子そごう9 ☎(0426)24-2511内2912

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | イメージファイト | 973,000 | GED | R.15 |
| 2 | レッスルウォー | 3,657,700 | 001 | R.7 |
| 3 | R-TYPE | 1,122,700 | THEXDER | 2-8 |
| 4 | フェリオス(イージー) | 821,670 | URX-ODA-DAJI | ALLライフ×2 やりたくないのに |
| 5 | 四川省(旧バージョン) | 488 | さすらい転校生流星光 | 2-2 おだじーはやくぬくように |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 1,384,950 | URX-ODA-DAJI | 1コインALL ボーナス×3 |
| 7 | ワルキューレの伝説(2P) | 1P+2P 847520 | 1P北斗星司 2P南 夕子 | ALL |
| 8 | モンスターレア | 289,740 | 剣 流星 | 1コイン R6 |
| 9 | ロンパーズ | 690,660 | 荒井 誠 | 37面 |
| 10 | マスターオブウエポン | 1,532,510 | 渡 五郎 | ACT5 |

## キャッスル&YOU2 ☆=30

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 10,000,000+α | HST-㋔SPT | 7周目の最終面で達成/ノーマル3機設定 |
| 2 | ヘルファイアー(1P) | 10,000,000+α | SSC-MYR(頼りになる助っ人ミイラ君) | 8周目の2面で達成/ノーマル3機設定 |
| 3 | テトリス(イージー) | 999,999+α | チビッコの頭がライバル/SSC-VAP㋠ | ライン583で達成/来月は東西対決必至/ |
| 4 | 天地を喰らう(1P) | 5,443,100 | RVS-GUN | 1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4劉備 |
| 5 | トンマ | 872,000 | RVS-POKEN | オールクリア、残0 ノーマル3人設定 |
| 6 | ストライダー飛竜 | 492,750 | 筐体ジャンカー/RVS-GUN | オールクリア、残3、ノーマル5設(2人未満ならず) |
| 7 | アウトフェンサー | 9,999,990+α | RVS-NBG X68-NAM(遂にデビュー/) | 共に4周目クリアで達成/ノーマル共に2ミス連 |
| 8 | ワルキューレの伝説(1P) | 1,800,080 | KIA | オールクリア、妖精×4 ノーマル設定 |
| 9 | 原始島(1P) | 1,593,700 | 久々の復活ならず!! PC-ZIN | オールクリア、残2、ノーマル4設(1機未満ならず)連 |
| 10 | クラックダウン(2P)(ニューバージョン) | 8,815,767 | PVS-CHANI RVS-NBG | オールクリア、ボーナス×17 SB×8、ノーマル3設 |

## プレイシャトー ☆=22

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎(045)251-8340

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゴールデンアックス(1P) | 245 | ILG-NEOmK II | ノーマル、3人(ギリアス) |
| 2 | ゴールデンアックス(2P) | 311,5 | ILG-NEO&M. M | ノーマル、3人(ギリアス、ティリス) |
| 3 | 天地を喰らう | 4,964,100 | ILG-NEOmK II | ノーマル 全面クリア |
| 4 | プラスアルファ | 6,831,600 | ILG-NEOmK II | ノーミル 5周目 |
| 5 | テトリス | 812,550 | ILG-NEOmK II | ノーマル・レベル=99 ライン=85 |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 1,041,330 | CCP-NVB-HIDだ | ノーマル 全面クリア |
| 7 | 原始島 | 1,584,150 | ILG-M・M | ノーマル 全面クリア |
| 8 | ラスタンサーガII | 525,000 | ILG-FREEPLAY | ノーマル 全面クリア |
| 9 | ファイティングファンタジー | 278,840 | 矛霧 円 | ノーマル 全面クリア |
| 10 | ハードパンチャー | 11,862,750 | RAI | ノーマル 全面クリア |

## ゲームセンターUFO ☆=43

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 10,000,000+α | URX-SUM | 8-7 |
| 2 | アクトフェンサー | 9,999,990+α | URX-BKP | 4-5 残り0 |
| 3 | 原始島 | 530,850 | URX-SUM | R-5 |
| 4 | ファイナルブロー | 2,665,870 | URX-SKG・BOY | クラークケント使用 ALL |
| 5 | トンマ | 790,600 | URX-TEC | ALL ひまつぶし |
| 6 | 天地を喰らう | 5,131,900 | URX-SUM | 趙雲使用 ALL |
| 7 | 天聖龍 | 25,381,200 | PAC | 残=24 5up×2 |
| 8 | ターボアウトラン | 8'33"15 | URX-SUM | オートマチック |
| 9 | マスターオブウェポン | 1,916,550 | PAC | R-6 |
| 10 | ウイニングラン(テクニカル) | 2'23"997 | CHU. Q | |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=65

東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,507,240 | HTL-UUM-匿名希望㊙ | ハート4個 全面クリア |
| 2 | アクトフェンサー(旧バージョン) | 8,049,590 | MASYŌRA | 4-3ノーマル |
| 3 | 天地を喰らう | 5,199,600 | ATARI-KAD | 関羽使用 ALL、レベル8 |
| 4 | クラックダウン | 4,688,961 | STIㇳ | ALL残3-11Ⓒ99 Ⓜ530忍×6残Ⓢ2 |
| 5 | トンマ | 808,900 | SSC-ASP | ALL |
| 6 | ウイニングラン(テクニカル) | 2'20"564 | RANcheered by YUM | ノーマル |
| 7 | 〃(イージー) | 2'00"306 | 私には身におぼえか無い一帝 | ノーマル ベストラップ39'019 |
| 8 | プラスアルファ | 10,000,000+α | 10時がライバルNRO | 7-7にて達成 |
| 9 | パワードリフト(Dコース) | 6'41"13 | LSP代表 | ノーマル トム使用 |
| 10 | 天聖龍 | 25,650,400 | EXCEED-ELF | クリア、1/1付のスコアです。先月落としてすみません。 |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 原始島 | 206,950 | HUL. S. P. L | 1Pプレイ ノーマル |
| 2 | 天地を喰らう | 1,654,600 | 大刀ノ関勝 | 1プレイ 7面 |
| 3 | トンマ | 253,500 | 渡辺憲一 | 最終面 |
| 4 | 天聖龍 | 15,203,800 | しみちょん | クリア |
| 5 | ファイナルブロー | 1,451,150 | バーサークサイバン | 1プレイ 3人 |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 1,463,546 | AN-DYE・S | 1プレイALLクリア |
| 7 | 上海II | 364 | はい!大番 | 3面 |
| 8 | ブラストオフ | 867,650 | SUR-会長-E | ALLクリア残4 |
| 9 | ラスタンサーガII | 260,500 | すずめちゃん | 1プレイ |
| 9 | レッスルウォー | 2,653,700 | 助けてドラえもん | 7人目 |

## ハイテクノーベル神保町店 ☆=14

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 原始島 | 438,100 | GMC-ひむ | ノーマル 5面ボス 中間試験がライバル |
| 2 | マスターオブウェポン | 3,385,060 | TYRANT-EXE | ノーマル 全面クリア かくし㊭=1、残=1 |
| 3 | エンフォース | 1,182,400 | TYRANT-EXE | ノーマル 全面クリア H.S君ありがとう! |
| 4 | ヘルファイア(1P)(2P同時仕様) | 4,452,410 | GMC-ひむ | ノーマル4周目6面 気合度=φ |
| 5 | 天地を喰らう(1P) | 5,237,500 | SEP-CRX | ノーマル 全面クリア 趙雲使用 |
| 6 | トンマ | 685,400 | SEEKER-MIU | ノーマル 全面クリア 初クリア! |
| 7 | ファイナルブロー | 2,622,420 | SEEKER-MAC | ノーマル ALL ジェイソン使用 |
| 8 | クラックダウン(1P) | 4,738,119 | JAG-H. S | ノーマルNew Ver 全面クリア忍×8 |
| 9 | ラスタンサーガII(1P) | 348,400 | TYRANT-EXE | ノーマル 全面クリア 永パ無し |
| 10 | 上海II | 1,392 | TYRANT-YES | ノーマル 10面 伸びない! |

## 荏原ゲームコーナー ☆=42

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クラックダウン(1P) | 4,792,120 | JAG-SBT (from新宿) | ノーマルALL スーパーボム×4 |
| 2 | ゲイングランド(1P) | 31,301,775 | 給料全部ゲイン EGC-㊇MKZ | ノーマル120秒ALL かせぎ究極 |
| 3 | ゲイングランド(2P) | 62,281,605 | 小遣い全部ゲイン ドラ博士Ⓗ&DMC | ノーマル120秒ALL かせぎ究極 |
| 4 | プラスアルファ | 100,000,000+α | HST-㋔SPT | 7-最終面 |
| 5 | ゴールデンアックス(1P) | 262,0 | EGC-(神宮寺) STR | ノーマルALL 偏差値勝負 |
| 6 | マスターオブウェポン | 1,820,650 | JAG-KYK㋬ | ACT5ボス ボーナス×1 |
| 7 | メカナイズアタック(1P) | 537,300 | JAG-KYK㋥㊞ | イージー6面(2-1) |
| 8 | 原始島 | 552,000 | 愛妻調教野郎(独身) | 最終面(32オローソク使用) |
| 9 | テトリス | 742LINE | 回転神体つらい/SSC-VAP㋠ | ノーマル |
| 10 | ベイルート | 541,150 | HIT-㋔SPT | ノーマルALL |

## 中央プラザ(大泉店)

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,206,930 | DUB | ノーマル ALLクリア 残2 |
| 2 | ヘルファイヤー | 515,250 | HYPER-KYAL | ノーマル 5面 |
| 3 | テトリス | 817,757 | Hideo | ノーマル レベル99 ライン999 |
| 4 | クラックダウン | 3,393,700 | VLS-海老 | ノーマル ALLクリア |
| 5 | ダブルドラゴンII | 133,200 | HYPER-KSE VAX | ノーマル ALLクリア |
| 6 | ベイルート | 404,750 | T. TAP | ノーマル ALLクリア |
| 7 | 天地を喰らう | 4,673,700 | HYPER-KYAL | ノーマル ALLクリア 張飛 |
| 8 | トンマ | 631,400 | T. TAP | ノーマル ALLクリア |
| 9 | M. I. A | 717,920 | HYPER-M. K. | ノーマル 2-5 |
| 10 | アトミックロボキッド | 848,100 | SBG | ノーマル ALLクリア |

# ヒットゲームBEST10

## 5カ月連続テトリス1位

### プレイヤー人気中心

| 前回 | 順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | テトリス | 573 | セガ |
| 2 | 2 | ワルキューレの伝説 | 325 | ナムコ |
| 3 | 3 | 天地を喰らう | 263 | カプコン |
| 6 | 4 | レジェンド・オブ・ヒーロートンマ | 150 | アイレム |
| 7 | 5 | ターボアウトラン | 137 | セガ |
| —— | 6 | ゴールデンアックス | 133 | セガ |
| —— | 7 | アクトフェンサー | 120 | データイースト |
| —— | 8 | 原始島 | 119 | SNK |
| 9 | 9 | ウイニングラン | 115 | ナムコ |
| 4 | 10 | ストライダー飛竜 | 103 | カプコン |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| プラスアルファー 100 | パワードリフト 96 | マスターオブウェポン 89 | ゲイングランド 87 | 上海II 83 |

### インカム中心

| 前回 | 順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | テトリス | 658 | セガ |
| 2 | 2 | 天地を喰らう | 322 | カプコン |
| 3 | 3 | ワルキューレの伝説 | 254 | ナムコ |
| 5 | 4 | ウイニングラン | 165 | ナムコ |
| 6 | 5 | ターボアウトラン | 145 | セガ |
| 14 | 6 | ファイナルラップ | 129 | ナムコ |
| 9 | 7 | レジェンド・オブ・ヒーロートンマ | 122 | アイレム |
| 7 | 8 | 上海II | 118 | サン電子 |
| —— | 9 | ゴールデンアックス | 115 | セガ |
| 11 | 10 | パワードリフト | 114 | セガ |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| クラックダウン 107 | 原始島 104 | アクトフェンサー 82 | ファイナルブロー 80 | ストライダー飛竜 75 |

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は74店5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今月面白いところは、テトリスのインカム部門と人気部門の差が大きく離れた所です。インカムの方はさらに得点が伸びたのですが、プレイヤー人気のほうはほぼ限界か？新たなプレイヤー層を開拓しているゲームであるということも言えるでしょう。(特に女性のウケが良い。)

### いつまで続く？2・3位争い

2位、3位は今回も天地を喰らうとワルキューレの伝説が分け合いました。この2機種のデッドヒートはいつまで続くか興味深い所です。

ワルキューレと天地を喰らうをプレイしている人はそれぞれ層が違うようです。ワルキューレが今までの一般のゲームファンの人気を確実におさえているのに対し、天地を喰らうの方は、もっと一般の人間の人気を得ています。他のゲームはうまくないのに天地を喰らうだけはうまい人がかなりいるのではないでしょうか。かつてのダブルドラゴンの発展的進化型ゲームと言えるでは？

ウイニングランは確実な人気を得ていますが、人気よりインカムの順位の方が確実に高くなっています。さすが1PLAY200円。ターボアウトランよりはアダルトなゲームみたいです。

トンマはかなり健闘していると言えます。テーブルゲームとして2ヵ月連続ベストテンのいい位置をしめていれば合格なんじゃないでしょうか。

### 来月も期待作続々

ファイナルラップがインカム面で前回14位から6位に上がりました。これはどう考えてもF1シリーズが始まったのが原因でしょう。

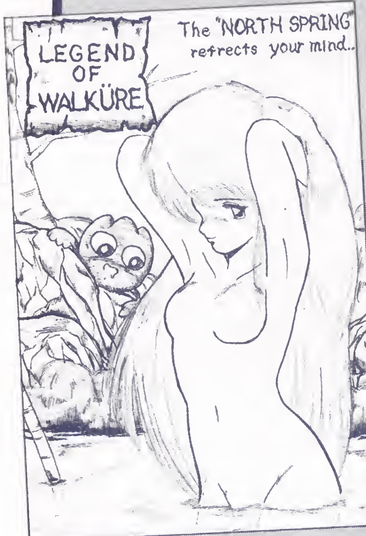
セガのゴールデンアックスは、キャラクターで見せるゲームです。それほど爆発的な人気というわけではありませんが、来月はどの程度の人気を保てるか興味のある所です。

原始島は非常に良くまとまったシューティングですが、思ったほどのスタートは切れませんでした。中・高校生にとって恐竜より宇宙のほうがウケるということなのでしょうか……。

クラックダウンは、一般の人と超マニアと分かれすぎたのが問題だったか。

来月はウィロー、スーパーモナコGPなどかなり人気機種が出回ります！

(ぜんじ)




東京都 さるぞう君

## ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ロンパーズ | 941,970 | 人間模怒寄 | 57面 |
| 2 | ストライダー飛竜 | 133,000 | オペラ男コシック | ALL |
| 3 | ワルキューレの伝説 | 790,280 | K.F | ALL |
| 4 | サンダークロス | 4,737,640 | 山形のICZ | 4-5 |
| 5 | モンスターレア(1P) | 278,290 | 劉備玄徳 | ノーマル |
| 6 | ダライアス(Z) | 5,336,260 | SHO-XED | |
| 7 | ダライアス(Y) | 6,029,430 | KEI | |
| 8 | ダライアス(W) | 4,807,300 | SHU-XED | |
| 9 | ぶたさん | 482,292 | DES-BB | ノーマル |
| 10 | モンスターレア(2P) | 212,460 | GWS-TAM | ノーマル |

## がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ロストワールド(Nem Ver工場設) | 8,272,800 | ATM-GOTY㊥難野 | 504,100ゼニー にゅうばーじょんだ |
| 2 | ワキューレの伝説 | 441,890 | ZZA!アーノルド | 8 シクシクタチムマシン |
| 3 | ダライアス(復活旧VER) | 4,003,740 | ATM-へん君!(AMD) | 残5 残数が多い(V) 優先 |
| 4 | ダライアス(復活最強ピラニア) | 4,239,670 | AKO㋐42人目のおとこ | 残2 ラッキー |
| 5 | ロボキッド | 356,800 | ATM-Ⓕ chik | あくと12 はまってる! |
| 6 | グラディウスII③(New Ver) | 3,892,900 | G.O.T.Y-Ⓝ-VIP㋫ | 7-3Ⓕひさしぶりに発狂した |
| 7 | グラディウスII④(NEW VER) | 3,300,700 | ATM-men-GOTY-N-VIP㋫ | 5-8Ⓕ超マニア講座大予言どおり |
| 8 | アルカノイド | 694,150 | TEN!(RTYPE-以来) | 33面でフザケンナあにはいる予言 |
| 9 | ラストデュエル | 434,200 | ATM-Lufy | 2-2クリア サギもいいとこ |
| 10 | ダンガー | 422,500 | ESP Now Win!㋫(PIPの兄?) | 3周目(?)面数わけわからんまぼろしゲーム |

## がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-1 ☎(0265)73-9775

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス(ノーマル) | 999,999 | じーぢーG-㋐ | レベル=99+α ライン=999+α |
| 2 | ハードドライビング(チャンピオンシップ) | 1'23"02 | ZUW㋐ミッションの男 | スタント 青の車はスピードへ… |
| 3 | ハードドライビング(スタント点) | 100,200 | ZUW㋐三思4の男 | みっしょん125Kカーン |
| 4 | ハードドライビング(スピード点) | 247,097 | ZUW㋐ アクセル踏み込みの男 | もちみっしょん 20万台うれしいですね |
| 5 | シルクワーム(ジープ) | 2,471,300 | NVIP㋫ⓃTM(Now Win) | 11面 50万×1 18:04 |
| 6 | シルクワーム(ヘリ) | 2,108,400 | PST-N PIP | 11面 50万×1 18:25 |
| 7 | ドカベン | 63,958 | PST-Nだゃとょ | 勝 8回コールド 8:0 |
| 8 | TATSUJIN(ノーマル) | 1000万+α | PST-PAL!-㋫ | 999—α 7-4 残8 |
| 9 | ロストワールド(2P)(New Ver) | 12,393,100 | ATM-NMTL㊥難野 KSTL Buchi | ALL 69万+αゼニ 1万×26コ(4、9面) |
| 10 | レインボーアイランド(EX) | 69,124,930 | SHO(CST) | R40 BBSSJJJJ 5000万なす有 |

## プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,087,250 | Toy-Pop | ハート×4 ALL |
| 2 | ワルキューレの伝説(イージー) | 1,169,720 | ESP-K島 | ハート×4 ALL |
| 3 | ハードドライビング(ナムコ) | 217,353 | Tiny-MID㋫ | オートマ |
| 4 | プラスアルファ | 2,954,700 | S-E. R-K. K | 2-7 |
| 5 | テトリス(ノーマル) | 999,999 | Tiny-MID㋫ | ライン755 3つボタン使用 |
| 6 | 天地を喰らう | 4,815,400 | S-E. R-K. K | ALL 張飛使用 |
| 7 | アクトフェンサー | 3,042,620 | RZV | 2-3 旧バージョン |
| 8 | ロンパーズ | | J・MAC㋟ | 大変申し訳ない |
| 9 | | | | |
| 10 | ㋫=Lucky7だよ | | | |

## ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町 ☎(025)223-3392

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天聖龍 | 2,353,200 | 爆裂突進野郎 | R-ALL 5PLAYRES ノーマル設定 |
| 2 | フェリオス | 720,860 | R・F・S・Z | R-ALL ハード |
| 3 | ゴールデンアックス | 184 | フー! | R-5 3PLAYRES |
| 4 | トンマ | 259,300 | ぽっと | R-6 ノーマル |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,033,010 | FGK-クル丸 | R-ALL ノーマル |
| 6 | ファイティングファンタジー | 290,190 | 奥村 | R-ALL 力、使用 |
| 7 | アクトフェンサー | 536,410 | 謎の美少女、R.K | R-2 3機 |
| 8 | グラディウスII | 3,462,500 | G.C.H-実重 | 5-8 4-F |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 天野スポーツのゲームコーナー ☆=1

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 564,840 | NHK | 1コイン ノーマル |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 873,320 | XYZ改めデーモンきまくれ | 1コイン全面クリア ノーマル |
| 3 | ワルキューレの伝説(2P) | 952,260 | XYZ&PROJECKT!! | 全面クリア ノーマル |
| 4 | チェイスH.Q | 4,900,260 | CIA | 1コイン最終面 |
| 5 | ロンパーズ | 977,810 | 徳原瑞貴 | 1コイン 39面 ノーマル |
| 6 | 天聖龍 | 15,969,600 | KTY | 1コイン全面クリア 残14 ノーマル |
| 7 | ストリートファイター | 669,600 | XYZ改めデーモンきまぐれ | 1コイン全面クリア 乱入なしノーマル |
| 8 | 天地を喰らう | 4,611,700 | 社本 | 1P趙雲 |
| 9 | 天地を喰らう(2P) | 5,731,900 | 高須&社本 | 1P趙雲2P劉備 |
| 10 | フェリオス(ハード) | 811,980 | KAZUMI-(な) | 1コイン全面クリア 残0 ノーマル |

# ハイテクセガ長浜

滋賀県大津市馬町1-13-9 ☎(0749)65-1955

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | セガ・スーパーサーキット | 2'54"35 | 丸尾(社員) | ベストラップ0:33:16 |
| 2 | ターボアウトラン | 7'50"12 | DCC-AGAS-Rimi | ALLマニュアル |
| 3 | 〃 | 8'32"60 | DCC-AGAS-Rimi | ALLオートマチック |
| 4 | 大魔界村 | 210,800 | 中司 | ALLクリア |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 857,730 | Bar Bar 宮川 | ALLクリア |
| 6 | グラディウスII | 701,300 | T.N | 2周目3面 |
| 7 | イメージファイト | 821,100 | H.K | 2-3 |
| 8 | パワードリフト(Bコース) | 6'48"11 | Rimi-Noguchi | ALL |
| 9 | 飛翔鮫 | 927,350 | 中司 | |
| 10 | ハード・ドライビング | セガバージョン | 参加受付中 | |

# アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲイングランド | 25,361,076 | ブリバリのNAM | 4-10 1P |
| 2 | 〃 | 60,201,725 | BASUDとM.B | 2P |
| 3 | ゴールデンアックス | 153.5 | ブリバリのNAM | |
| 4 | トンマ | 487,600 | KRG・直美 | 6面 |
| 5 | 四川省 | 1,621 | .EA | |
| 6 | テトリス | 671,291 | Sgt. PePPer | 651ライン |
| 7 | フェリオス | 805,570 | VLT-みちい | easy |
| 8 | 〃 | 840,910 | TRM-響子 | Hard |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ビッグキャロット京都 ☆=5

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 4,165,400 | 失業中のRYO | 3周目 |
| 2 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | ひさびさのTUR屋 | 4-2で達成 |
| 3 | ハードドライビン(ナムコバージョン) | 1'30"57 | 中間テスト2日前のHYO | オートマチック |
| 4 | ファイナルブロー | 1,079,910 | D.I | ALL |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,125,870 | TAKO.C | ハート×4 ALL |
| 6 | ウイニングラン(テクニカル) | 2'23"015 | HIN | CR=34"699 |
| 7 | ストライダー飛竜 | 168,950 | うふふの戯者 | ノーミスオール |
| 8 | 原始島 | 383,850 | RAY | AREA4 |
| 9 | 天地を喰らう | 4,852,500 | 壱岐 | |
| 10 | 上海II(1P) | 1,336 | MIKとRYOに敵なし!! | ROUND10 |

# ビデオインマツヤ丸太店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 999,999 | 千代吉 | ライン999 レベル99ノーマル |
| 2 | ターボアウトラン | 8'23"73 | CUB | |
| 3 | 天地を喰らう | 4,943,300 | THE FLYIII | 1コイン全面クリア ノーマル |
| 4 | 四川省 | 1,972 | 木原正樹 | ステージ7ノーマル 1コイン |
| 5 | パワードリフト(Bコース) | 6'47"16 | KY | |
| 6 | 〃 (Cコース) | 6'51"45 | INGS-KJG-TGK | |
| 7 | 〃 (Dコース) | 6'44"66 | INGS-KJG-TGK | |
| 8 | 忍者龍剣伝 | 194,700 | ストロングチーム | 全面クリア ノーマル |
| 9 | ロンパーズ | 3,032,060 | ブラジル定食 | 全面クリア ノーマル |
| 10 | ロボコップ | 8,030,500 | SOF新潟のWAN CHAN | 全面クリア ノーマル |

# ウィルトークタイトー金沢店 ☆=2

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マスターオブウエポン | 1,411,660 | 山下少年●教頭は御子神鋭士に似ている | 6面 ノーマル |
| 2 | 天地を喰らう | 5,147,500 | GOR-TNC会長 | ALL 張飛 |
| 3 | アクトフェンサー | 4,407,220 | GOR-ラーメン将軍 | 2-3 ノーマル |
| 4 | トンマ | 435,900 | GKS-BTA | ラストのボス ノーマル |
| 5 | アルバレスタ | 2,814,000 | 山下少年うんぬん | ALL えーいめんどくさい(び) |
| 6 | 原始島 | 356,450 | NZM | 4面 ノーマル |
| 7 | ファイナルブロー | 2,055,770 | 山下少年=バブルス =マサカズ | MATCH4・ノーマル |
| 8 | ラスタンサーガII | 211,800 | YMA | 5面 あなうめ(失礼!) |
| 9 | パワードリフト(Cコース) | 6'51"64 | てった氏ありがとう(ず)(お) | ノーマル |
| 10 | エンフォース | 841,300 | ぴぴ田中さんへ | だれだ(田中) |

# コスモランドむさし

石川県金沢市武蔵町14-34 ☎(0762)22-0342

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ハードドライビング(ナムコバージョン) | 87,119 | JR | イージー オートマ・SPEED TRUCK |
| 2 | ターボアウトラン | 8'54"70 | HHH? | オートマチック |
| 3 | アクトフェンサー | 3,824,220 | GOR-ラーメン将軍 | 2-3 |
| 4 | ワルキューレの伝説 | 1,046,570 | GOR-ANICEFARN | ハート5つ ALL |
| 5 | ヘルファイヤー | 369,100 | ZYX | R-4 |
| 6 | 天地を喰らう | 5,030,400 | NZM | ALL CHR張飛 |
| 7 | レッスルウォー | 752,800 | 松本 | R-4 |
| 8 | ゲイングランド | 6,252,688 | | ノーマル120秒 R3-1 |
| 9 | 上海II | 512 | 村上誠一 | 4面 |
| 10 | ドカベン | 65,000 | S・O・B・G | |

# イエローハット ☆=47

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ハードドライビン(ナムコバージョン) | 252,773 | TGV(せ) | スコア部門 9周前半 マニュアル |
| 2 | ハードドライビン(ナムコバージョン) | 1'22"57 | TGV(せ) | タイム部門 マニュアル |
| 3 | プラスアルファ | 10,000,000+α | IML-PET 名人(ZKS) | IML-UUU(た) HCM-CCV&BEE |
| 4 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | FPG-SHO 長瀬の使者 | INGS-M.M. EXTEND II-H.I |
| 5 | トンマ | 907,600 | YUJ | ALL残0 3人設定 |
| 6 | クラックダウン(1P)(ニューバージョン) | 4,704,613 | BFM(た) | ALLノーミス |
| 7 | 原始島 | 1,593,850 | ふざけんな☆印! | ALL残2 あと11万! |
| 8 | ワルキューレの伝説(1P) | 1,613,660 | IML-PET | ALL 神様ボーナス×3 |
| 9 | パワードリフト(Bコース) | 6'44"13 | ATF-Z卒-K.K(深) | ALL 1位 ノーマル設定 |
| 10 | パワードリフト(Eコース) | 6'48"76 | ETTG-FSⓇ | 同上あと0.8秒! |

# キャノン最前線 ☆=15

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)832-3301

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ロンパーズ | 7,208,830 | J・MAC(た) | ALL ノーマル 1UP×21 |
| 2 | プラスアルファ | 10,000,000 | IML-のりピー(た) | ノーマル 7-5 残10 |
| 3 | ゴールデンアックス | 112,5 | ZAT | ノーマル 最終面 |
| 4 | アクトフェンサー | 9,999,990 | EXTEND II-めんどくさい帝 | ノーマル ノーミス 4-5 |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,330,900 | Nee Sa(ぜ) | ノーマル クリア |
| 6 | ファイティングファンタジー | 324,310 | A・T | ノーマル クリア |
| 7 | 四川省 | 976 | 大学生トリオ | イージー |
| 8 | ダブルドラゴン | 220,100 | WTM(と) | ノーマル クリア |
| 9 | アレックスキッド | 241,900 | LAY家² | ノーマル 6面 |
| 10 | ゴンベエのあいむそ〜り〜 | 497,961 | ZAT | ノーマル 12面 |

# プレイシティキャロット豊橋店 ☆=8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 4,634,100 | SHI-N(VRC) | ノーマル 4-4 |
| 2 | トンマ | 743,700 | IML-のりピー(た) | ノーマル クリア タコ1 |
| 3 | 天聖龍 | 24,558,700 | VRC-MSS | ノーマル クリア タコ1 |
| 4 | テトリス(ノーマル) | 668,461 | VRC-MSS | ライン814 レベル99 |
| 5 | クラックダウン(ニューバージョン) | 3,602,461 | SHI-N(VRC) | イージー クリア |
| 6 | 原始島(1P) | 1,537,350 | VRC-M・H | ノーマル クリア |
| 7 | ワルキューレの伝説 | 1,077,000 | KFK. | ノーマル ハート4コ クリア、1P |
| 8 | ラスタンサーガII(1P) | 282,100 | M.N.O | ノーマル クリア |
| 9 | ファイティングファンタジー(1P) | 313,780 | Echo. | ノーマル クリア |
| 10 | テトリス(イージー) | 999,999 | VRC-MSS・ZIE、松本2浪君、SOS | ライン999 レベル99 |

# ハイテクセガ万代店 ☆=4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8'30"75 | FGK-JOJO | |
| 2 | クラックダウン | 3,385,602 | SOG-MYL | 1P |
| 3 | ゴールデンアックス | 241,0 | KAC-XYZ | |
| 4 | ファイティングファンタジー | 306,460 | Nori | クリア |
| 5 | ストライダー飛竜 | 366,200 | AAC-FU | |
| 6 | 上海II | 678 | KOG | 5面 |
| 7 | イメージファイト | 1,111,000 | FGK-HK²D(雷) | 2-8 |
| 8 | アクトフェンサー | 3,522,860 | AAC-GABIN | 2-3 |
| 9 | ファイナルブロー | 1,778,590 | NEC | ALL |
| 10 | ベイルート | 291,350 | 謎のこしひかりさん | |

# プレイシティキャロット長岡店 ☆=3

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らう | 4,999,100 | 敵将とっつあむ | ALL 関羽 |
| 2 | アクトフェンサー | 3,061,610 | 城斗承太郎 贈る言葉は海綿体 | 2-3 |
| 3 | トンマ | 216,400 | 超ジバン パンチ北上 | ALL |
| 4 | 原始島 | 1,634,200 | 城斗承太郎&ベギミンH | ALL2Pトータル |
| 5 | プラスアルファ | 3,088,100 | 超スリーピー清田くん | 3-5 |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 1,036,300 | かなしみのきわみ | ALL 神様×4 |
| 7 | テトリス | 999,999+α | SYN | ライン803 |
| 8 | ハードドライビン(ナムコバージョン) | 84,764 | 高橋くん | オートマチック |
| 9 | グラディウスII | 2,454,100 | 証人喚問 うそつき中さん | 5-4 |
| 10 | ロンパーズ | 1,598,570 | JOBあつし | ALL |

# ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 8,354,600 | OTE-RED18 | 4周目RD-3 |
| 2 | クラックダウン | 2,481,855 | HCM-IML-てった | 残2 ALL |
| 3 | ワルキューレの伝説 | 1,023,670 | あもん しんちゃん | ALL 地の精なし |
| 4 | ターボアウトラン | 9'24"43 | えい えす えい | ALL(ASA) |
| 5 | ストライダー飛竜 | 301,600 | OTE-KAN.G | ALL |
| 6 | ファイティングファンタジー | 318,020 | TKG-"幸せのセールスマン"Nao | ALL |
| 7 | ベイルート | 286,250 | HALFMOON BOY | 最終面 |
| 8 | ゴールデンアックス | 編差値=80.5 | さのばびっち BCR | 斬死 |
| 9 | テトリス | 999,999 | TKG-四谷Nao君 | ライン999 レベル99 |
| 10 | パワードリフト | 6'45"51 | 池戸定治君♡ | Dコース |

# ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルブロー | 696,370 | チキンレッガーズ にゃんにゃんSPT | R.4 ノーマル |
| 2 | ロンパーズ | 891,590 | GOD-神様は中国人-たあれん | R-40 ノーマル |
| 3 | クラックダウン(旧バージョン) | 2,318,951 | 魔神衆鉄神"J" | ALL ノーマル |
| 4 | ゴールデンアックス | 偏差値=293 | 魔神衆U=まつい | S:263ALL バーバリアン ノーマル |
| 5 | ベイルート | 376,300 | 魔神衆"まだやれる"にゃん²SPT | ALL ノーマル |
| 6 | テトリス(イージー) | 999,999 | G.BERGER (ま)(チ)(桜)白山人(309H) | ライン99 レベル99 |
| 7 | ファイティングファンタジー | 301,850 | 魔神衆 U-まつい | ALL ノーマル |
| 8 | ストライダー飛竜 | 369,300 | GOR- ラーメン将軍 | ALL ノーマル |
| 9 | 上海II | 668 | 竹下 登 | ノーマル |
| 10 | ターボアウトラン | 9'06"26 | 魔神衆邪神ORC | オートマチック ノーマル |

# HI-TECH SEGA金沢

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らう | 5,296,100 | GOR-TNC会長 | ノーマル 張飛 ALLクリア |
| 2 | ファイナルブロー | 1,736,030 | NZM | イージーALLクリア |
| 3 | アクトフェンサー | 5,619,900 | GOR-ラーメン将軍 | ノーマル 連射付 3-1 |
| 4 | ワルキューレの伝説 | 1,148,300 | GOR-ANICE.FARM | ノーマル ALLクリア 神×4 |
| 5 | ベイルート | 366,200 | HALFMOON BOY | ノーマル ALLクリア |
| 6 | ゴールデンアックス | 244 | (ま)戦斧はBATTLE AXEとゆうのだ | ノーマル 2人 ALLクリア、ドワーフ |
| 7 | 天聖龍 | 23,607,700 | FGK-VIRGO | ノーマル 4匹 ALLクリア |
| 8 | クラックダウン(旧バージョン) | 3,305,250 | 魔神衆・鉄神"J" | ノーマル ALL ノーミス |
| 9 | テトリス(ノーマル) | 699 | OPA | スコア、レベルカンスト |
| 10 | テトリス(イージー) | 619 | OPA | スコア、レベルカンスト |

## チャレンジャー関大前店 ☆=7

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 10,000,000 | SFL-MAY-PEY | ノーマル 4-3で達成 |
| 2 | 天地を喰らう | 5,273,700 | SFC-あれっくす。おさーる | ノーマル　ALL 関羽 |
| 3 | プラスアルファ | 6,366,100 | SFL-MAY-PEY | ノーマル　5-2 |
| 4 | アルパレスタ | 3,202,000 | ILLUSION-Sumi!! | 1コイン　ALL ノーマル　3機ノーマル |
| 5 | ターボ　アウトラン (オートマチック) | 8'26'96 | 強力馬力POL | タイムイージー　ALL |
| 6 | ターボ　アウトラン (マニュアル) | 7'51'78 | 8A-ILL-x! | タイムイージー　ALL |
| 7 | 天地を喰らう | 6,017,700 | FC-あれく&さんどら | ALL　1P趙雲 2P張飛 |
| 8 | マスターオブウエポン | 3,298,520 | はがねいち(残1) | イージー4機　ALL ボーナス×1 |
| 9 | ゴールデンアックス | 107.8 | NAEは関一一年生! | ドワーフ　R5 |
| 10 | ファイティングホーク | 1,775,050 | えび男(CHA) | ALL |

## ゲームハウス999 ☆=2

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前　☎(06)953-9838

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らう (1P) | 5,370,200 | INGS-FAN&(に) 馬がライバルY.I | ノーマル　全面クリア 関羽、隠し(B)有 |
| 2 | ウィニングラン (イージー) | 2'01"061 | NAM | 予選グランプリ共1位 |
| 3 | ウイニングラン (テクニカル) | 2'22"565 | NAM | 予選グランプリ共1位 |
| 4 | マスターオブウエポン | 1,052,230 | INGS-溶接が ライバルDIS | ACT-5　ノーマル |
| 5 | トンマ | 715,300 | INGS-西川セブン サンドラがライバル(こ) | ノーマル 全面クリア |
| 6 | ワルキューレの伝説 (1P) | 1,402,090 | (百)の浪人II世-UGF | ノーマル全面クリア |
| 7 | ゴールデンアックス (1P) | 114,0 | INGS-西川セブン&ウイナーズに千円(こ) | ノーマル最終面ボスT-POINT168,0 |
| 8 | パワードリフト (Dコース) | 6'41"04 | INGS-TGK(ほ) | シットダウンALL1位 4/30の記録 |
| 9 | パワードリフト (Eコース) | 6'50"69 | INGS-(1-7)1810円(こ) | シットダウンALL 1位 |
| 10 | 原始島 (1P) | 402,500 | INGS-CADが ライバルDIS | R-5ノーマル |

## ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 999,025 | 上京区のPAJ | レベル99ライン947 |
| 2 | イメージファイト | 1,593,800 | INGS-RAY | 全2周クリア |
| 3 | ニュージーランド ストーリー | 1,103,840 | SOF-新潟のWANCHAN | ALL　永パなし |
| 4 | ロンパーズ | 2,112,940 | GOL-K.M | 1コインオールクリア |
| 5 | フェリオス (ハード) | 787,140 | WXY-RAY | 1コインクリア 自殺なし　残1 |
| 6 | アクトフェンサー | 1,726,980 | INGS-RAY | 4面　自殺2 |
| 7 | ストライダー飛竜 | 279,100 | INGS-RAY | 全面クリア |
| 8 | 上海II | 330 | INGS-RAY | 猿配列 |
| 9 | メタルホーク | 13,460 | 上京区のPAJ | |
| 10 | | | | |

## 三宮カーニバル ☆=12

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7　☎(078)331-0656

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,554,520 | (百)の浪人II世-UGF | ハート×4 (ボ)30万、クリア |
| 2 | ターボアウトラン | 8'29"59 | 強力動力POL | オートマチックGOAL |
| 3 | 天地を喰らう | 4,959,100 | THC-TAN | LV=8 趙雲　クリア |
| 4 | ゴールデンアックス | 偏差値=141.5 | Sublime-Lizard | ALL スコア、225.0pts |
| 5 | クラックダウン | 1,341,503 | MZ | ALL (忍)×2 |
| 6 | レッスルウォー | 1,845,800 | KCC-No.3-J- | 6面 |
| 7 | ファイナルブロー | 3,718,180 | SVR-MYA-NIS(す) | ALL (ボ)×2 |
| 8 | ベイルート | 453,850 | KAB-(ハ)JOG・パワー | ALL クリア |
| 9 | パワードリフト (Aコース) | 6'52"54 | KAB-(ハ)かつお(J) | ALL 1位 |
| 10 | ギャラクシーフォースII | 4,327,690 | ANTI-Do-SHINE -Rimi | ALL |

## ジャンボ&ジャイアント ☆=9

大阪府寝屋川勝町13-1　☎(0720)23-9115

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,700,150 | INGS-M.M 星空サイクリング書記 | 10万×4 ALLノーマル |
| 2 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | INGS-M.M エリア88はもらった | 4-5ボスで達成 ノーミスノーマル |
| 3 | イメージファイト | 1,797,700 | INGS-M.M 写ルンですHI使用 | PI=25000 ノーマルALL連射付き |
| 4 | 天地を喰らう | 5,447,200 | INGS-T.H このゲームは体に悪い | 関羽 ALLノーマル |
| 5 | 原始島 | 358,300 | INGS-RAY 来年こそ阪大医学部に | 参考記録 ノーマル |
| 6 | ウイニングラン(イージー) | 2'00"194 | NAM | めざせ59秒!! GOAL |
| 7 | ウイニングラン (テクニカル) | 2'21"894 | NAM | TGKはどうした GOAL |
| 8 | テトリス(ノーマル) | 999,999+α | BOSTONさんにそっくりな人 | レベル99+α ライン999+α |
| 9 | コンチネンタルサーカス (ノーマル) | 7,151,330 | MIO | R-3で1位 GOAL |
| 10 | ハイスピード (最初の1球) | 10,000,000+α | INGS-FANハゲマスター金沢大元 | EX.BALL 未使用 |

## ハイテクセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(6)606-3515

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゴールデンアックス | 374,5 | CHAcr-GEKI(ぶ)(京極) | ノーマル 全面クリア |
| 2 | クラックダウン | 4,310,600 | SDI-戸田 | 全面クリア イージー |
| 3 | ターボアウトラン | 8'53"93 | MGF-大橋真弓のファン | イージー マニュアル |
| 4 | トンマ | 280,800 | DEVICE-SK 改めSEI | 6面 ノーマル |
| 5 | トンマ | 523,300 | CYCLONE あそびですAEG | 全面クリア イージー |
| 6 | ストライダー飛竜 | 318,200 | TALLEST-有山 | 全面クリア ノーマル |
| 7 | ストライダー飛竜 | 325,100 | TALLEST-有山 | 全面クリア イージー |
| 8 | ロボキッド | 941,200 | TALLEST-有山 | R-22 ノーマル |
| 9 | ロボコップ | 9,302,800 | SDI-なぞのゲーマUCI(あっこ) | 全面クリア　イージ 集計打ち切り |
| 10 | ゲイングランド | 31,016,405 | EVE&XAX | 全面クリア イージー |

## ハイスコア通信(オペレーターや店の常連さんからの通信欄です。)

**●秋田キャロットハウス（秋田）**
当店会報「にんじんあたっく」にたくさんのお便りありがとうございます！ Vol.22からオフセット印刷になって益々パワーアップ！「欲しいぜェェェ!!」という方は120円切手同封の上秋田C.Hへお送り下さい。

**●稲毛サンシャイン（千葉）**
テトリス大会実施。持ちタイム3分間でなんと87127点。京成稲毛駅前、ニューゲーム50円、ウイニングラン100円。一度ぜひどうぞ!!　店長より

**●スペースインプラザ（東京）**
八王子で初！　26インチセガエアロ筐体入荷してます。コミュニケーションノートもあるのでどーぞ御家族とも（？）お誘い合わせの上きて下さい。(APS)

**●ハイテクセガ万代（新潟）**
船橋から万代店へ転勤してきました店長の玉澤です。万代店の野村店長は新潟店におります。これからもよろしく。船橋の皆様お元気ですか、夏休みにはぜひ遊びに来て下さい。

**●ハイテクセガ長浜（滋賀）**
今後近畿北部のゲーマー達の交流の場となれば幸いです。スーパーサーキット以外の特機ゲームも目下計画中です。アイディアがあれば是非当店へ。

**●ビックキャロット京都（京都）**
当店の隠れサービスはキャロットセット(100円）とおしぼりです。ご来店の皆様はぜひご利用下さい。

**●ビデオインマツヤ丸太店（京都）**
6月の中頃より店内改装しますので7月の中頃まで休業します。

**●三宮カーニバル（兵庫）**
微力ながら当店でもGAMCONについての質問を受けつけています!!　7月30日（日）です。

**●ビデオゾーン50（鳥取）**
7月は開店7周年記念として多くの行事を行います。近くの方も遠くの方もひまが出来たら遊びに来てネ。〝7周年おめでとうございます。いつもプレゼントコーナーへのグッズの提供ありがとうございます。編集部より7周年記念のお祝いとして、オリジナルグッズを贈ります。編集部より。〟

**●ゲームシティOZ（山口）**
連射装置が入荷しました。子供も大人も皆さん大喜びです。実は私もいい!! 店長

**●ゲームプラザ（熊本）**
夏休み中の遠征客大歓迎!!　ぜひ一度いらしてみてはいかがですか？　from Sniper一同

## プレイシティキャロット島大前店 ☆=2

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,248,130 | APEX-SKY | ハート×4 神×3 |
| 2 | ロンパーズ | 1,512,140 | M. K | ALL 残2 |
| 3 | テンカウント | 114 | M. M | ヘビー級 |
| 4 | テトリス(イージー) | ライン738 | M. K | カンスト |
| 5 | テトリス(ハーデスト) | 845,582 | M. K | レベル99 ライン849 |
| 6 | 天地を喰らう | 4,512,800 | K. N. A | 趙雲 ALL |
| 7 | トンマ | 583,400 | S. BOY…R | ALL |
| 8 | アクトフェンサー | 3,344,230 | PAO | 2-2 |
| 9 | ストライダー飛竜 | 305,500 | APEX-MIY | ALL EV7万 |
| 10 | クラックダウン(ニューバージョン) | 190,250 | APEX-K. E | 3-4 |

## ジョイランド松江店

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | 668,928 | PCC | ライン886 レーベル99+α ノーマル |
| 2 | 天地を喰らう | 4,663,900 | KNA | 趙雲1コインクリア ノーマル |
| 3 | ファイナルブロー | 1,780,400 | KNA | ALL ノーマル |
| 4 | トンマ | 310,600 | HIR | ALL ノーマル |
| 5 | ストライダー飛竜 | 330,050 | S. BOY..R | ALL ノーマル |
| 6 | 原始島 | 330,600 | NIN | 4面 ノーマル |
| 7 | ヘルファイヤー | 472,650 | PAO | 4-30 ノーマル |
| 8 | 四川省 | 1,106 | Z.00(弟) | 10面 ノーマル |
| 9 | 上海II | 1,110 | Z.00(兄) | 8面ノーマル ?82 |
| 10 | ツインビー | 3,860,050 | APEX-SNMC | ステージ19(1P) ノーマル |

## ゲームシティOZ ☆=4

山口県小野田市高泊664-3 ☎(08368)4-4364

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 999,999+α | WAC-KO& T. H | ノーマル 4-5 |
| 2 | ロンパーズ | 2,070,480 | ZUNちゃん | ノーマル 全面クリア |
| 3 | 上海II | 500 | WAC-MIG | |
| 4 | ワルキューレの伝説 | 1,402,350 | ZUNちゃん | ノーマル 全面クリア |
| 5 | マスターオブウエポン | 1,446,630 | WAC-ARAYA-HSK | ACT6 |
| 6 | トンマ | 579,000 | WAC-K.O 氷室さん元気? | ノーマル 全面クリア |
| 7 | ファイナルブロー | 1,984,510 | WAC-T. H | ノーマル ALL |
| 8 | ターボアウトラン(マニュアル) | 8'40"32 | WAC-ARAYA-HSK ㊌ | クリア |
| 9 | 原始島 | 275,650 | GARA | 4面 |
| 10 | 四川省 | 1,172 | BACHIO | ノーマル |

## プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 743,620 | PSG-ラッキーマリ | ハート×4 |
| 2 | ロンパーズ | 2,237,670 | ALF-RUN | 1コインクリア残4 1UP=0 |
| 3 | 天地を喰らう | 4,630,700 | PSG-DAN | 全面クリア 張飛 |
| 4 | アクトフェンサー | 9,999,990+α | PSG-ラッキーマリ | 4周目クリアで達成 |
| 5 | 忍者龍剣伝 | 304,000 | PSG-ラッキーマリ | 全面クリア |
| 6 | ファイナルブロー | 2,273,640 | PSG-ラッキーマリ | 全面クリア |
| 7 | 原始島 | 417,600 | PSG-ラッキーマリ | 5面 |
| 8 | プラスアルファ | 8,324,200 | ALF-RUN | 6-5 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## タイトピア木屋町店 ☆=7

愛知県松山市木屋3-10-13 ☎(0899)82-8528

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マスターオブウエポン | 2,039,900 | PIA-Y. Y | ACT6 ボーナス有 |
| 2 | ロボコップ | 8,386,100 | PETER HEAD あ～べ | ALLノーマル B×3 |
| 3 | ストライダー飛竜 | 378,350 | MAP-まなべ -じぇいそん | ALL残×0 |
| 4 | ラスタンサーガII | 354,100 | ELT-SUR-YT | ALL 1UP×1 |
| 5 | ファイナルブロー | 1,444,180 | PIA-CNT! | ALL |
| 6 | 原始島(1P) | 435,100 | PIA-CNT! | 5面中ボス |
| 7 | 原始島(2P) | 1,668,200 | PIA-SUR-JAN PIA-CNT! | |
| 8 | パワードリフト(A) | 6'56"83 | BLACK HOLE | Vol.2も買って! |
| 9 | パワードリフト(B) | 6'48"02 | PIA-SUR-JET | ALL 1位 |
| 10 | パワードリフト(D) | 6'50"90 | ELT-SUR-LEE | ALL 1位 |

## コインスナック24 ☆=8

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パワードリフト(Aコース) | 6'48"12 | ComB-HCS-KAW | ノーマルALL 1位終了です。 |
| 2 | パワードリフト(Dコース) | 6'43"39 | CAN'-VEL | ノーマルALL 1位 もうむちゃ!! |
| 3 | ワルキューレの伝説 | 1,624,410 | ComB-HCS-MPL | ハート4個設定 全面クリア |
| 4 | サイパリオン(基礎編) | 12,145,460 | ComB-HCS-KAW | ノーミス×4 残×3 ノーダメージ×1 |
| 5 | 天聖龍 | 21,338,500 | ComB-HCS-KAW | ノーマル全面クリア 残×20 |
| 6 | 天地を喰らう | 4,996,800 | 温恭院家定 | 趙雲使用 ノーマル全面クリア |
| 7 | アクトフェンサー | 1,191,530 | WiZ | ノーマル3面 |
| 8 | 忍者龍剣伝 | 418,300 | ComB-HCS-KAW | 3人3ゲージ 全面クリア |
| 9 | テトリス(イージー) | 310,197 | 原 | レベル99 ライン439 |
| 10 | ファイナルブロー | 999,700 | KEN | ノーマル4面 |

## アミューズメントマリオ ☆=1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス(ノーマル) | 982,515 | P-BAD-BOYS CLUB-RYU | レベル99 ライン999+α |
| 2 | トンマ | 671,650 | 詐欺師-㋬ 好色漢だよー | ノーマル Nisにはまだまだ。 |
| 3 | ターボアウトラン(マニュアル) | 8'31"37 | P-BAD-BOYS CLUB-HiT | ノーマル 1コケ |
| 4 | オペレーション(2P)サンダーボルト | 5,364,030 | P-BAD-BOYS CLUB-WOL&RYU | 2プレイ ノーマル クリア |
| 5 | ワルキューレの伝説 | 1,077,410 | Fin-キャラメル | ノーマル クリア ハート4つ設定 |
| 6 | ファイティングファンタジー | 288,210 | P-BAD-BOYS CLUB-LAY | ノーマル クリア |
| 7 | ゲイングランド(2P) | 64,296,755 | WHO&GOD-キャラメル | ノーマル クリア |
| 8 | 天地を喰らう | 5,056,800 | WHO-キャラメル | ノーマル 張飛 クリア |
| 9 | ロンパーズ | 957,200 | MR-スナック | 1UP×1 ノーマル49 |
| 10 | 原始島 | | まったく手が出ない | ノーマル |

## ゲームセンターニューチャンピオン ☆=35

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | ComB-㋩ St.神魅羅㋟㋮ | ノーマル設定 4-5で達成 |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,683,580 | ComB-HCS -MPL㋮ | ノーマル設定 ハート×4、神様×3 |
| 3 | ゲイングランド(1P) | 31,218,055 | ComB-㋩ Superたごさく㋮ | 完全ノーマル設定 ALL 本館強し。 |
| 4 | 原始島(1P) | 1,629,350 | ComB-㋩St.神魅羅㋟㋮ | ノーマル設定 ALL $をくれー。 |
| 5 | プラスアルファ | 6,570,600 | ComB-㋩ St.神魅羅㋟㋮ | ノーマル設定 5-7 ム…無念 |
| 6 | アルバレスタ | 3,284,000 | ComB-㋩ St.神魅羅㋟㋮ | ノーマル設定 ALL 2回クリア |
| 7 | ハードドライビング(オートマチック) | スコア部門 219,001 | ComB-㋩ St.神魅羅㋟㋮ | ナムコバージョン |
| 8 | ターボアウトラン(M) | 7'43"12 | ComB-㋩A. K. D㋮ | ノーマル設定 ALL OUT君元気? |
| 9 | 〃 (AT) | 8'26"82 | ComB-㋩君は東京へ何しに行ったんだ。Ⓐ㋮ | 同上あと1秒 Gatherですか。 |
| 10 | パワードリフト(Bコース) | 6'42"62 | ComB-㋩あきんど㋮ ㋮はマングースの㋮ | ノーマル設定 EXクリア終了台(本当) |

## ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス(イージー) | 999,999 | ㋐AIA | ライン897 イージー |
| 2 | マスターオブウエポン | 776,100 | ㋐AIA | 4面 ノーマル |
| 3 | 原始島 | 415,650 | ㋐AIA 化物 | 5面 ノーマル |
| 4 | ワルキューレの伝説 | 881,550 | ㋐AIA あいかわ | ハート4 ALL ノーマル |
| 5 | 天地を喰らう | 5,099,500 | ㋐AIA | 劉備 ALL ノーマル |
| 6 | 〃 | 4,998,200 | 〃 | 張飛 ALL ノーマル |
| 7 | 〃 | 4,999,300 | 〃 | 趙雲 ALL ノーマル |
| 8 | 〃 | 4,785,100 | 〃 | 関羽 ALL ノーマル |
| 9 | 四川省 | 1,978 | 平本 | 寮長 ノーマル |
| 10 | 上海II | 1,192 | 平本 | 9面 ノーマル |

## ビデオゾーン50 ☆=6

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 9'07'57 9'03"54 | 尾崎 | マニュアル5/27 オート 5/28 |
| 2 | ドカベン | 83,817 | 岩内 | 5/28 |
| 3 | クラックダウン(ニューバージョン) | 266,751 | SRX | 4-3 5/28 |
| 4 | プラスアルファ | 1,924,900 | UTU | 2-4 5/26ノーマル |
| 5 | アクトフェンサー | 3,758,970 | PAO | 2-3 5/20ノーマル |
| 6 | 天地を喰らう | 4,724,600 | 珍 | 関羽 5/28ノーマル |
| 7 | 原始島 | 390,600 | PAO | 4面5/22ノーマル |
| 8 | トンマ | 626,400 | TAI | ノーマル 5/2ALL |
| 9 | ファイティングホーク | 1,939,900 | PLE | ノーマル5/26ALL |
| 10 | パワードリフト(Cコース) | 6'40"95 | HPT | ルート9店 |

## ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 7,079,100 | F. S. S-LACHESIS | 6-5. |
| 2 | 原始島 | 376,250 | F. S. S-LACHESIS | R-4 |
| 3 | アクトフェンサー | 1,946,230 | F. S. S-LACHESIS | R-5ボス |
| 4 | トンマ | 480,900 | CYCLONE-AEG | ALL |
| 5 | 天地を喰らう(1P) | 4,769,260 | H. F | ALL |
| 6 | 天地を喰らう(2P) | 3.637,600 2,225,000 | マサカズ& A. Y | ALL |
| 7 | ワルキューレの伝説(1P) | 1,771,000 | ㊓-TBC-EXSA | ALLボーナス40万 |
| 8 | ワルキューレの伝説(2P) | 582,290 454,190 | NAU-LAP風の谷& F. S. S-CLOTHO | ALL |
| 9 | テトリス(ハード) | 999,999+α | Y. SUZUKI | ライン999+α レベル99+α |
| 10 | クラックダウン | 266,602 | F. S. S-CLOTHO | 4-2 SP×2 |

## アミューズ&レストメイヨー ☆=2

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 7,124,400 | SHUFFLE-MYA-PEY | 5-5 ノーマル |
| 2 | マスターオブウエポン | 1,506,120 | SHUFFLE-AMV | ACT5 3設 ノーマル |
| 3 | アクトフェンサー(旧バージョン) | 9,999,990+α | SHUFFLE-MYA-PEY | 4-5クリア ノーミス |
| 4 | 天地を喰らう | 5,403,900 | SHUFFLE-KID | ALL関羽 70'パワー使用(D) |
| 5 | 天地を喰らう(2Pトータル) | 6,168,900 | NAO改めCHN&SHUFFLE-えべお | ALLもと& ちょーぢゃま |
| 6 | ワルキューレの伝説 | 1,743,700 | SHUFFLE-ZTA㊇ No.10063 | ALL ♡-41 ノーマル |
| 7 | ファイナルブロー | 3,306,020 | MBP-BUD | ALL ノーマル デトロイトキッド |
| 8 | トンマ | 870,800 | SHUFFLE-MYA-PEY | ALL のびたくん 残0 ノーマル |
| 9 | ファイティングファンタジー | 328,680 | SHUFFLE-MYA-PEY | ALLノーマル ㋩×5あと2500? |
| 10 | オペレーションサンダーボルト | 1,823,380 | SHUFFLEもんもるくん-TUN | ALLノーマル 残体力1 |

## 明石ラポス2Fゲームコーナー

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 698,900 | SVR-MYA-NLS㋜ | ハムガ70 パワー ALL |
| 2 | ファイナルブロー | 3,565,400 | Mr. TAK | ㋭×1、ノーマル ALL、欽 |
| 3 | ロボコップ | 3,816,500 | SVR-MYA-珊瑛のSHA | ALL |
| 4 | 忍者龍剣伝 | 88,400 | SVR-MYA-SHA | 先月〆切直後にやめた |
| 5 | ゲイングランド(1P) | 30,182,845 | Mr. YA! | ノーマル、120秒 ALL |
| 6 | 〃 (2P) | 60,312,145 | Mr. YA SVR-MYA-SHA | ALL |
| 7 | イメージファイト | 1,010,200 | SVR-MYA-SHA | マヌー 先月のスコア |
| 8 | 上海II | 840 | T. YAMAMOTO | 6面。すごくうまい |
| 9 | バブルボブル(2P) | 4,514,920 | K. T&SVR-TRS | ノーマル。R=100 |
| 10 | グラディウスII | 6,101,900 | TALLEST-有山 | ベリーハード③-F 8周目8面 |

## ハイテクセガ表町店 ☆=15

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングファンタジー | 335,880 | MIC | ノーマル ALL 2機設定 |
| 2 | テトリス(イージー) | ライン661 | ComB HCS-マッチャ | |
| 3 | アクトフェンサー | 9,999,990 | ま・めぞん | ノーマル 3機設定 4周目の最終面 |
| 4 | ファイナルブロー | 1,910,010 | CAN-HID | ノーマル全面クリア |
| 5 | マスターオブウエポン | 2,614,560 | ま・めぞん | ノーマル 全面クリア 3機設定 |
| 6 | ゴールデンアックス(1P) | 257.3 | 匿名希望 | ノーマル 2機 面クリア T. F使用 |
| 7 | ゲイングランド(2P) | 61,009,715 | GEN&YSL | ノーマル 全面クリア 120秒設定 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 372,400 | T.島田 | ALL |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 248,540 | R. T | 5面 |
| 3 | 天地を喰らう | 690,400 | R. T | 5面趙雲 |
| 4 | ヘルファイヤー | 638,200 | 前嶋 | 6-16 |
| 5 | テトリス | 137,503 | 森隆一 | ライン 166 |
| 6 | ストライダー飛竜 | 138,750 | T. 島田 | ALL |
| 7 | ハードパンチャー | 11,834,900 | 前嶋 | ALL |
| 8 | レッスルウォー | 3.156,600 | 片山 | ラウンド6 ボーナス3 |
| 9 | TATSUJIN | 3,245,130 | 森隆一 | エリア424 |
| 10 | 天聖龍 | 906,200 | LUM | 4面 |

## ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,086,820 | 鬼や〜ずSOL! | ALL♥×3♥×5 |
| 2 | フェオリス(ハード) | 1,001,220 | VER | ALL残! |
| 3 | フェリオス(ハード) | 817,060 | 鬼ゃ〜ず王者Pochi! | ALL残0 |
| 4 | アクトフェンサー | 9,999,990+α | 鬼ゃ〜ず王者Pochi! | 4-5で達成 |
| 5 | 天地を喰らう | 5,222,200 | 鬼ゃ〜ず我こそ帝王RX78! | ALL 趙雲! |
| 6 | イメージファイト | 788,200 | C・Pの様お元気ですか? | 2-4 |
| 7 | ロボコップ | 3,840,400 | KIYO | ALL解せぬ |
| 8 | ブラスト・オフ | 998,500 | 鬼や〜ず 王者Pochi! | ALL! 2ミス |
| 9 | ロンパーズ | 1,245,520 | 鬼や〜ず SOL! | LAST ROUND |
| 10 | テトリス | 999,999+α | PASCAL | レベル99+α ライン999+α ケツかいて〜 |

## PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 232,100 | HIDENORI-Y | ノーマル S-6 3人設定 |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 200,800 | Mr-TTM | ノーマル R-4 ハート3 P-IC |
| 3 | 上海II | 478 | JF6AZX | ノーマル R-4 IP-IC |
| 4 | テトリス | 201,142 | Mr-Hiro-II | ノーマル ライン222 レベル51 |
| 5 | ブラスト・オフ | 608,100 | Mr-RYU | ノーマル ALLクリア 3機設定 |
| 6 | フェリオス(イージー) | 424,200 | Mr-Hiro-II | ノーマル ALLクリア 3人設定 IP-IC |
| 7 | フェリオス(ハード) | 251,240 | Mr-Hiro-II | ノーマル S-5 3人設定 IP-IC |
| 8 | ロンパーズ | 844,530 | Mr-Hiro-II | ノーマル ALLクリア 3人設定 IP-IC |
| 9 | イメージファイト | 1,043,900 | Mr-MUU | ネーマル ALLクリア 3機設定 |
| 10 | サンダークロス | 4,613,060 | Mr-MUU | ノーマル 4-5 3機設定 IP-IC |

## ウィルトークタイトー大街道店 ☆=1

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エンフォース | 677,200 | SURPASSER KENIIのでしLEE | 6面、マムシドリンク使用 会長さんがんばって! |
| 2 | ファイナルブロー | 1,749,760 | FREDDIE SIOAN(外人) | 1コイン、ALL フェルナンドゴメス使用 |
| 3 | トンマ | 422,500 | ELT-SUR-Y. T | 6面 テヌキワダメII |
| 4 | サンダークロス | 10,000,000+α | SURPASSER-東京の会長に会いたい-LEE | 8周目1面・ああうて? 残42機、耳くそ? |
| 5 | ラスタンサーガII | 357,800 | ELT-SUR-Y. T | やりまくり 1コイン ALL |
| 6 | 上海II | 972 | 近藤浩充 | ひさしぶり たぶん6面後半 |
| 7 | アクトフェンサー | 3,038,270 | ELT-SURPASSER Y. T | 2周目3面 |
| 8 | ロボコップ | 8,741,600 | PETER HEAD あーべ | 1コイン ALL 26:17 |
| 9 | アルバレスタ | 2,847,000 | ELT-SUR-LEE | 1コイン、ALLクリアしただけ 3回目のプレイでクリア |
| 10 | ヘルファイヤー | 442,700 | 清水健(穴うめ用) | ハナクソニラン? SETさざんありがとう(LEE) |

## ゲームプラザ ☆=51

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 1千万点+α (カウンター振り切り) | CombB・Sniper-MIU | 1クレ、ノーマル、3設 8-3 |
| 2 | アクトフェンサー | 1千万点+α (カウンターストップ) | ComB・Sniper-SIN | 1クレ、ノーマル,3設, 4-3 |
| 3 | ベイルート | 801,670 | ComB・Sniper-RX. | 1クレ、ノーマル、3設 クリアなし |
| 4 | スーパーモナコGP (ロケテスト) | 申請者募集中 | P.R.T (プラザ・レーシング・チーム) | V.NOM,NOR の最強メンバーで勝負!! |
| 5 | ハード・ドライビング (ナムコバージョン) | 1′22″05 | 塩ComB ペガサスラビットV | チャンピオンシップ クリア、ノーマルタイム部門 |
| 6 | ハード・ドライビング (ナムコバージョン) | 252,738 | 強きで狙えシリコップドライ C.M ひげぴん | 1クレ、ノーマル、 点数部門 7周目だと思う。 |
| 7 | トップランディング | 898 | わしが爆田博士じゃ!! C.M ひげぴん | 1クレ、ノーマル、クリア 3ヶ月位前のスコアです。 |
| 8 | エンフオース | 1,085,700 | ComB-G.M.C-BUG | 1クレ、ノーマル、クリア |
| 9 | アルバレスタ(1P) | 3,348,000 | ComB・Sniper-NOM | 1クレ、ノーマル、3設 クリア、乱入なし、ノーミス |
| 10 | 目撃(1P) | 565,000 | ComB・Sniper-MIU | 1クレ、ノーマル、3設、クリア、エクステンドなし |

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | トンマ | 182,500 | 増川雅彦 | 5面 |
| 2 | ファイティングホーク | 312,700 | 杉浦美徳 | エリア71 |
| 3 | コブラコマンド | 187,650 | 吉村さん | 2面 |
| 4 | フェリオス (カナダ5人モード) | トータル16 | 溝辺圭介&向窪信宣 | 全勝(3Fのみ) |
| 5 | 原始島 | | スコア募集中 | |
| 6 | ラビリンスランナー | 151,610 | 後藤祐治 | 7面 |
| 7 | ダブルドラゴンII | 53,720 | 泉原正史郎 | 4面 |
| 8 | ロンパーズ | 305,250 | 大川正智 | 23面(3Fのみ) |
| 9 | サンダークロス(IP) | 445,620 | 中島稔 | 4面 |
| 10 | ブラスト・オフ | 709,000 | 佐藤和巳 | 全面クリア(3Fのみ) |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆=7

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス | ライン649で達成 (全消しボーナスなし) | 桑原"NSR"秀明 | RVS-R. Y談「テトリス神体」 |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,109,320 | BIG | 1PICクリア 妖精×4 |
| 3 | 原始島 | 1,591,500 | G. M. C DURAN | 1C全5面クリア |
| 4 | 天地を喰らう | 4,907,200 | ロニー山田 | 1C ALL(張飛使用) |
| 5 | ドカベン | 85,559 | SUP-SYMPH? | 3試合目 |
| 6 | クラックダウン | 4,385,103 | BIG | 1C 忍×3 |
| 7 | ファイナルブロー | 2,616,590 | ELF | 1C ALL |
| 8 | ストライダー飛竜 | 309,500 | H. K. CHROME | ALL 1C |
| 9 | アクトフェンサー | 9,999,990 | G. M. C. DURAN | 5周以上 |
| 10 | ブラストオフ | 667,700 | UP. | 1C ALL1ミス |

## HI-TECHSEGA延岡店 ☆=1

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)32-6521

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ターボアウトラン | 8′27″28 | ELT-MGF TKS | 1コインクリア マニュアル |
| 2 | トンマ | 260,200 | ELT-MGF CAN | 1コイン 6面 |
| 3 | ゴールデンアックス | 134.5 | SGP S・K | 1コイン クリア ギリアス使用 |
| 4 | ゴールデンアックス | 89.0 147.5 | ELT-MGF CAN とつるの | 各コイン クリア |
| 5 | ベイルート | 89,800 | ELG-MGF NHK | 1コイン3面 |
| 6 | クラックダウン | 115,200 | SGP S・K | 1コイン 2-4 |
| 7 | フェリオス | 802,880 | MAI♡ | 1コインクリア |
| 8 | レッスルウォー | 5,808,100 | さとまん | 1コイン 8人目 |
| 9 | ゲイングランド | 24,411,106 | ELG-MGF NHK | 1コイン4-9 リトルバード |
| 10 | 上海II | 690 | T | 1コイン 5面 |

## ゲームスペースサンデー ☆=1

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 504,000 | くらげ8号 | 最終面、ハート4つ |
| 2 | ブラスト・オフ (旧バージョン) | 952,700 | どっかんこ麗華 | 残7機 |
| 3 | 上海II | 480 | オオラッコ千里 | 4面 |
| 4 | イメージファイト | 929,700 | ESP!! | レベル14 |
| 5 | テトリス(イージー) | 999,999+α | ESP!! | レベル99+α ライン999+α |
| 6 | カントリークラブ | +2 | BBC | 1コイン全ホールクリア |
| 7 | ドラゴンバスター | 2,391,460 | チチもみ男のアーチャ植木 | 31Rで泣かされた。 |
| 8 | 悪魔城ドラキュラ | 97面 | QST | カンストが出たので面数優先 |
| 9 | ストライダー飛竜 | 391,450 | F. I. N | 全面クリア、残0 |
| 10 | ワンダーモモ | 346,300 | きみたく ゆーり | 1コイン 全面クリア ハートランク |

## モンキーハウス本館 ☆=31

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲイングランド(IP) | 31,285,955 | VERCA-なっぱ | ALL完全ノーマル設定 |
| 2 | メタルホーク | 13,678 | G. M. C.えるす | ALL |
| 3 | ロンパーズ | 8,702,980 | VERCA-HSA | ALL 1UP×23ノーミス 一応10億はやったよ |
| 4 | トンマ | 880,200 | VERCA-HSA | 6面 ファイヤーマンに焼かれた |
| 5 | ファイナルブロー | 2,675,770 | M. Y(安武さん) | ALL |
| 6 | 天地を喰らう | 5,055,800 | KEN | ALL趙雲 |
| 7 | プラスアルファ | 5,002,200 | ハゲ早く2面万返せⒽ | 4-5 |
| 8 | アクトフェンサー | 10,000,000+α | G. M. C. AT・MA | 4周クリアで達成 |
| 9 | 原始島 | 1,603,450 | G. M. C. ATOMA | ALL |
| 10 | ワルキューレの伝説 | 1,613,810 | G. M. C. MPP | ALL |

## 神宮前キャロットハウス ☆=9

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アクトフェンサー (ニューバージョン) | 9,999,999+α | EVG-MGF-渕野 | 1コイン 4周目2面で達成 |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,096,590 | EGT-MGF-ZIN | ハート×4 精霊×4 |
| 3 | 天地を喰らう | 5,073,300 | ELT-MGF-KOB | ALL 張飛 |
| 4 | 天地を喰らう | 5,135,500 | ELT-MGF-KOB | ALL 趙雲 |
| 5 | 天地を喰らう | 5,099,000 | ELT-MGF-KOB | ALL 劉備 |
| 6 | 天地を喰らう | 5,137,200 | ELT-MGF-KOB | ALL 関羽 |
| 7 | 忍者龍剣伝 | 191,700 | TAKA | 1コインALL |
| 8 | フェリオス (ハード) | 806,370 | ELT-MGF-TAKO | 1コインALL |
| 9 | ウイニングラン (テクニカル) | 2′25″130 | 101 | ノーマル設定 |
| 10 | フェリオス (イージー) | 817,680 | ELT-MGF-TAKO | ALL |

## ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 原始島 | 132,100 | 芦塚欣也 | 3面 大人気です! |
| 2 | オペレーション サンダーボルト | 117,300 | 大平隆志 | 3面 |
| 3 | 天地を喰らう | 1,651,100 | 深堀誠悟 | オールクリア |
| 4 | トンマ | 116,500 | 松岡 潤 | 3面 好評です! |
| 5 | ファイティング ファンタジー | 272,970 | 山下憲太郎 | オールクリア 50円=2プレイ |
| 6 | チェイスH. Q. | 3,973,610 | 高尾明史 | 5面 |
| 7 | ストリートファイター | 240,300 | 竹正 高 | 小5 |
| 8 | レッスルウォー | 9,096,000 | 渕上幹生 | オールクリア 北高1年 |
| 9 | 大魔界村 | 83,500 | 浜口和紀 | 5面、小6 20円=1プレイ |
| 10 | ハードパンチャー | 1,018,090 | 松下力也 | オールクリア 50円=2プレイ |

## 迎夢館スーパーアカトンボ ☆=3

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プラスアルファ | 4,370,800 | CANLTD | 3-7 ノーエブリ |
| 2 | ワルキューレの伝説 | 1,130,110 | Kim. | 全面クリア ノーマル ハート4個、妖精3人 |
| 3 | マスターオブウエポン | 1,146,504 | KGC-KAZU | ACT5 ノーマル設定 |
| 4 | 原始島 | 1,556,600 | KGC-KAZU | ノーマル 全面クリア |
| 5 | トンマ | 597,500 | VAC-会長onion | ノーマル、全面クリア 残機0 |
| 6 | ファイティング ファンタジー | 128,460 | ウラトンボ㊎ | ノーマル 7面 |
| 7 | ヘルファイヤー | 371,950 | FEY・TAS! | ノーマル 4-20 |
| 8 | クラックダウン | 2,374,103 | Y.384 | ノーマル 1コインALL 忍・ボーナス×3 |
| 9 | テトリス(ノーマル) | 151,464 | T・N | レベル48 ライン206 |
| 10 | ストライダー飛竜 | 401,350 | WAC-K. O | ノーマル |

## プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 375,520 | 中村 治 | ハート×4 ノーマル設定 |
| 2 | テトリス(ノーマル) | 328,336 | 野田秀樹 (LEVIN-BOY) | レベル99 ライン436 |
| 3 | フェリオス (イージー) | 707,810 | 百武 淳 | 1コインALL ノーマル設定 |
| 4 | フェリオス (ハード) | 890,820 | 山内承太郎 | 1コインALL ノーマル設定 |
| 5 | ロンパーズ | 373,180 | E. G. U | R.29 ノーマル設定 |
| 6 | スプラッターハウス | 255,200 | 百武 淳 | 1コインALL ノーマル設定 |
| 7 | 天地を喰らう | 859,200 | ハイパーB. G | R.5のボス呂布 関羽使用 |
| 8 | ブラスト・オフ | 598,650 | いちごう | 1コインALL ノーマル設定 |
| 9 | 天聖龍 | 25,385,400 | 白血球1号 | ALLノーミスノーマル 先月同一記録 |
| 10 | 大魔界村 | 315,600 | TURBO-TR・XX | 1コインALL ノーマル設定 |

## プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ッ門2-34三信ビル2F ☎(094)35-4212

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説 | 1,441,130 | 松井菜桜子命Z | ノーマルランク |
| 2 | 天地を喰らう | 5,072,800 | 松井菜桜子命 | 趙雲 |
| 3 | プラスアルファ | 7,124,900 | 松井菜桜子命 | 7周目4面 |
| 4 | ストライダー飛竜 | 80,600 | タイトーの申子 | ALL 最低得点 |
| 5 | ラスタンサーガII | 721,700 | 松井菜桜子命 | ALL |
| 6 | 上海II | 2,738 | 松井菜桜子命 | 4-5 |
| 7 | ゴールデンアックス | 136.5 | スーパードクターYKK | 136.5だよ |
| 8 | ブラスト・オフ | 836,400 | 薬の申子N. F | ALL |
| 9 | トンマ | 488,900 | 薬の申子N. F | ALL |
| 10 | ツインコブラ | 10,000,000+α | 松井菜桜子命 | 6周目4面 |

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の承認・または、記入者の印がない場合。

②常連者が勝手にハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。

# 次号（9月号）は7月29日発売!!

# アクセル全開！

## 大型ゲームどどどど～んと加速!!

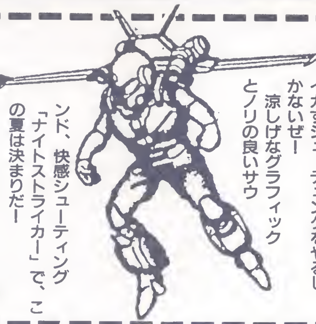
## スーパーモナコGP

## ナイトストライカー

## ■各メーカー開発陣大いに語る

## ■読者カラーイラスト大公開!!

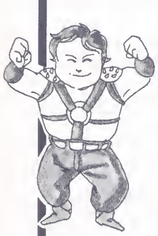
### 表紙の裏をとれ



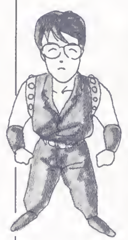
夏だっー　暑いぜー　ムシャクシャするぜー　こんな時にはイカすシューテュングをやるしかないぜー
涼しげなグラフィックとノリの良いサウンド、快感シューティング「ナイトストライカー」で、この夏は決まりだー
——タイトー　K・快刀

### 待ってー、もうひとこと

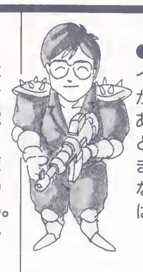
●京都シールハイク、いかがでしたか。こちらもいい経験をさせていただきました。私はこれでも受験生。取材も終わったことですし、そろそろ本腰入れて勉強を。
え？　次は○○へ行くんですか。はい、こんな私でよければ、いつでもどうぞ。
いよいよ大阪のショー。お会いしましょう。
——2代目響子&静香



●お待たせしました、詰めテトリス。かならずやります!!と意気込んでいた割には…ですって？　でもずいぶん苦労したんですよ。特に、私とペアになって頭をひねりまくってくれたのが、知る人ぞ知るかのY○君。ひとつ詰めテトリスに挑戦して下さい。感想待ってます。（ぜんじ）



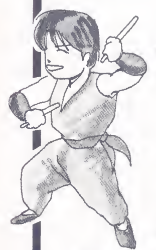
●今月新しく入りました。7月号でクラックダウン、昨年GF IIの攻略をやったんですけど…（え？そんなもん見覚えない？）まぁいいか。ところで、最近上達しないのを筐体のせいにしてしまう。物のせいにすよのはよくないなあ。近頃のゲームは難しいのが多すぎる。（FRS-N.O）



●今度徳間書店からメガドライブFANが発売されますが、付録に大魔界村の攻略がありYOU.A，T.J，VAXと私の4人が頼まれて参加しました。7月中旬に発売予定なので、MDを持っている人はチェックしてみて下さい。
（今回は死んだ・悠理）



●テトリス、オールカンスト75回、連続プレイ7時間12分達成しました。ライン数で競えないので、珍プレイばかりやっています。しかし、いい加減疲れてきたのか、下手になっていくばかり。せめて100回までやりたいよー。ギOスでは珍プレイ（スコア）も集計しています。（バイオ）



●ちょっと口をすべらしたら優勝祝賀会が誕生日会込みになってケーキまで出現してしまった。うれしいと言っていいのかどうかわからないや。
7月21日にサイトロンより「ウイニングラン」のビデオが発売されます。プレイヤーは私。プレイの参考になれば幸いです。よろしく。（ずる²）



●「テトリス」のビデオが発売未定になってしまった。T・J君のプレイは必見物だっただけに…。
それにしても発売から半年もたったというのに「テトリス」人気は衰える事を知らない。私？　私ですか。もちろんまだまだ「テトリス」を続けてますヨ。（GOD）



●今回も大した事してません。なのにメ切に追われるのは何故?まいったなぁ、人間やりがいが全てだねぇ…うーん、本当まいった。でも逆境にいればそれなりに刺激があって良いかと…と、自分をはげまして、さて今日もがんばりましょうか…ふう。（メ切地獄?ふふっ過去の事よ。はん）



●今回のパズルはどうだったかな？　GODさんにも相談したんだけど「四川省」はなかなか応用が効かない。すっかり苦労してしまった。
えっ？　ヒント？　誰だ誰だそんな贅沢を言っているのは。うーん、では一言。答えの文字数は1桁ではないぞ。
（出不精のAPAPA）



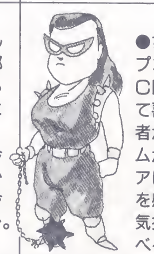
●前回お休みしてしまったピンボールコーナー、ついに再開。今号ではがらりと変えて実践テク。基礎的なものが中心なので、これからピンボールでもやってみるかと思っている人にも、なんとか役立つんじゃないかと思うんですが。それじゃ又来月、新機種紹介で会いましょう。（C・C）



●弱い立場の相手にはエバる奴とか集団の力で自分を正当化する奴とか腹の立つ奴は色々いるけど、一番許せないのは人の思いを利用する奴だと思うっ。まったく…!!とまぁ、最近暗い後記でもうし訳ない。ギリアムの超ファンなので、「バロン」に期待してるのだ。
（同じ嘘でも…まだ㊙の㊙）



●「それ、なに？　食いもんかなァ?」攻撃が再び編集部内で広まりつつある。もちろん、自分の立場が不利な時に使うもの。
「原稿できた？　メ切りは今日でしょ!?」「食いもんの話かなァ…」　編集の忍耐力が今日もゲーメストをささえる…。
（無実のVAX）



●ちょっと古い話になるがカプコンさんがCPシステムのCMをしたら、さっと見つけて喜びを伝えてきてくれた読者が何人もいた。ビデオゲームがテレビというマスメディアに登場したことに誇らしさを感じたというのだ。彼らの気持がよく分かる。堂々と遊べるようにしたい。（TM）


GAMEST ゲーメスト　8月号

■平成1年8月1日発売　第4巻8号通巻35号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷




◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　あああるじいぶう　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS　植村伴北
ずるずる　バイオ　海軟風　VAX
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　AGC


FLY UP INTO
THE DARKNESS FILLED
WITH BLACK CLOUDS!
間もなくゲーセンに登場！
暗雲立ちこめる闇へ。
カイアスは、わずか15歳にしてアガメン帝国の王となったが、
それを不服とする者が闇の王ザンバキオスの封印を解き、闇の力をもって国を征服せんとたくらんだ。
風は瘴気に満ち大地は腐り、徐々に闇へと変貌を遂げていった。
若き王カイアスよ、光の巨龍バハムートと共に闇の復活をくい止めるのだ。
ドラゴン ブリード
DRAGON BREED™
KAYUS BECAME THE KING OF THE AGAMEN EMPIRE WHEN HE WAS JUST 15 YEARS OLD. THOSE WHO WERE DISSATISFIED WITH HIS ENTHRONEMENT CONSPIRED TO BREAK THE SEAL CONFINING THE KING OF DARKNESS, ZAMBAQUOUS, TO SEIZE THE KINGDOM WITH THE BLACK POWER.
THUS WIND WAS FILLED WITH MIASMA, AND THE GROUND ROTTED, GRADUALLY TURNING INTO DARKNESS.
YOUNG KING, KAYUS, STOP THE RECOVERY OF DARKNESS TOGETHER WITH THE DRAGON OF LIGHT, BAHAMOOT!
©1989 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
●お問い合せ/お申し込みは……
irem IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本　　社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

# ド迫力シューティング！

©Irem




# ドラゴンブリード

## ——巨龍を乗りこなし帝国の危機を救え！——



光の巨龍・バハムート
かつてアガメン１世と共にザンバキオスを闇に封印したという竜。



カイアス・ソル・アガメン39世
アガメン帝国の若き帝王。〝竜を駆る者〟の血を受けついでいる。

## DRAGON BREED IMAGE STORY

—帝制アガメン歴38世紀182年、アガメムン38世ロメロス帝が崩御した—

死に際してロメロス帝は、新帝王を彼の13人の子供達の中より、わずか十五歳のカイアスを指名した。国民や兄弟たちはこの決定を喜んで受け入れたが、ただ1人不服とする者がいた。

ロメロスの長女にして妃子であるクリアトラーは、養子とはいえその夫であるノープラクスにこそ帝位継承権があると考えていた。クリアトラーが城を出て行方不明となり数カ月が過ぎたある日、東の砦から定時の〝光の便り〟が途絶えた。

数カ月前、星見の爺が言っていた「東方に不穏の動きあり」という言葉が気にかかっていたカイアスは、白銀の鎧に身を包み、自ら隊を率いて視察に出た。

城を東へと進み、竜の岩を過ぎた辺りから景色は一変した。そこに一隊が見たのは、異様な障気が漂い魔界の植物が生い茂る、変貌を遂げた森であった。

その光景にカイアス一行は息を飲んだ。その時、どこからともなく異様な叫び声が聞こえてきた。滅びたはずの巨大な強獣が、ガイアス達に踊りかかって来たのである。

視察が目的であったカイアス達に充分な装備はなく、あっという間に壊滅状態となってしまった。

ひとり生き延びたカイアスはなんとか竜の岩までたどりついた。すると不思議な事に、いままで執拗に追いかけて来た強獣が、逃げるように去っていった。

見ると竜の岩が不思議な光を発して輝いていた。やがて、その光が最高潮に達した時、中から巨大な竜が飛び出してきた。

竜はカイアスに言った。

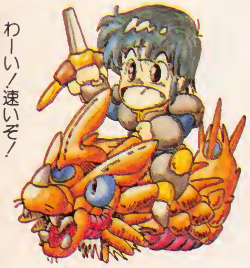
「アガメンの長よ、お前の一族の者が闇の封印を解いた。ザンバキオスがよみがえらんとしている。お前は一族の長として、その責任を取らねばならぬ。我と共に赴いて闇の復活をとめるのだ。」

戸惑うカイアスに懐かしい声が聞こえてきた。それはカイアスを生んですぐに死んだ母の声であった。

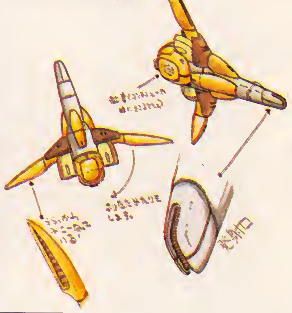
（カイアス…私の愛しい子。あなたには私の血が…「竜を駆る者」の血が流れています。そのバハムートと共に行き、闇の王を倒すのです…）

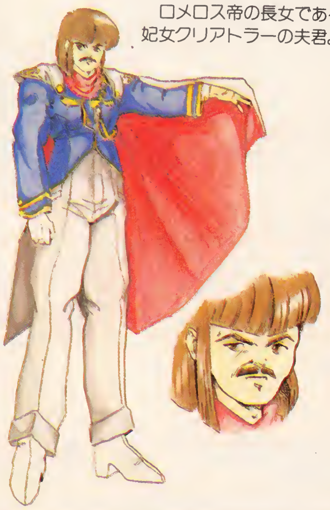
その声に勇気づけられたかのように、カイアスはバハムートに飛び乗ると天高く舞い上がった。

暗雲たちこめる魔界に向けカイアスは旅立ったのだ。




カイアスの武器



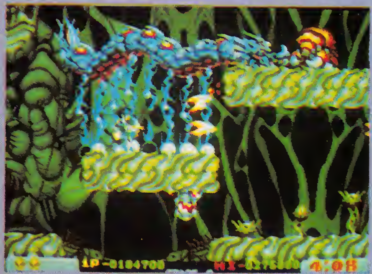


ノープラクス・アガメン
ロメロス帝の長女である妃女クリアトラーの夫君。



クリアトラー・アガメーナ
カイアスの姉。夫のノープラクスに帝位を継がせようと謀りごとを企てる。

### ステージダイジェスト紹介



地面に降りるプレイヤー。ステージ6だ。



ステージ3。暴竜軍団に立ち向かえ。



ステージ1。バハムートを盾に攻撃だ！

アイレムの新作シューティングは、マイキャラが超巨大な"ドラゴンブリード"だ。無敵のドラゴンと主人公を操って、邪神の復活を阻止しよう！

## ザンバキオスの将軍たち


1面ボス、双命の将・ア・ウン。3つの形態がある。


2面ボス、邪眼の将・イーブルキメラ。ピカソのお化け？


3面ボス、ランブリーD。暴竜の長。

## HOW TO PLAY

8方向2ボタンで行ないます。攻撃ボタンは1つでプレイヤーの射撃とドラゴンの攻撃を兼用します。もう1つのボタンはジャンプで、ドラゴンからの乗り降りと、ドラゴンから降りている時にプレイヤーのジャンプができます。

ドラゴンから降りる動作は、ドラゴンを地面につけている時にレバーを下に入れてジャンプボタンを押せばできます。乗る時は、レバーをナナメ下か下にするとドラゴンが近づいてくるので、ドラゴンが近くにきたらジャンプボタンを押せば良いわけです。

☆ドラゴンブレス

攻撃ボタンを押して離すと、強力なドラゴンブレスを発射できます。押す長さで攻撃力が変わり、長くためるとドラゴンの頭の形をした強い攻撃ができます。


これが"ドラゴンブレス"の最強形態だ。

### パワーアップアイテムについて

同じ色のオーブ(アイテム)を続けて取るとレベルアップしていきます。この際、違う色のオーブを取ってもレベルは落ちず、そのままのレベルでドラゴンが変身できます。レベルは3段階です。

レベルが上がるとドラゴンの攻撃力と共にプレイヤーの攻撃も強くなっていきます。

それでは、各オーブについて説明しましょう。

1。レッドオーブ

レッドドラゴンに変身し、ファイヤー攻撃をします。ファイヤーは、連射するとドラゴンの口から常に火を吐いているというものです。

2。シルバーオーブ

シルバードラゴンに変身し、サーチドラゴン攻撃をします。サーチドラゴン攻撃とは、ドラゴンがサーチミサイルを出すというものです。

3。ブロンズオーブ

ブロンズドラゴンに変身し、サンダー攻撃を行ないます。サンダー攻撃は、下方向へ強力なサンダー攻撃を発射するというものです。

4。ゴールドオーブ

ゴールドドラゴンに変身し、ウロコ攻撃をします。ウロコ攻撃とは、ドラゴンの全身から金色の弾を出すというものです。

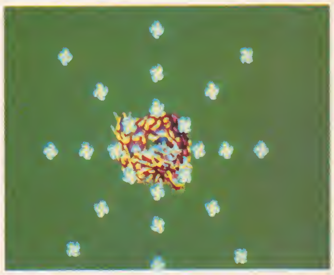
また、この他にスーパーテクニックとして、ゴールドドラゴンとブロンズドラゴンはとぐろを巻けます。

ゴールドドラゴンの時に、レバーを上↔下と速く動かすとドラゴンは自分を完全に巻き、プレイヤーを完全に弾から守ってくれます。そして放射状に弾を発射します。

ブロンズドラゴンの時は、レバーを下↔上と速く動かせば下へ集中的に強力なサンダー攻撃ができます。しかし、ドラゴンは自分の下に巻くので完全には守ってくれません。

これらのテクニックをしっかり覚えてゲームを攻略していきましょう。ウロコ攻撃で巻いて、どんどん体当たりしていくといいかもしれませんね。

(ぜんじ)


自分のまわりを完全に囲む、ウロコ攻撃。


下方向には強力、サンダー攻撃。

＊キャラクターの写真は、CGツールの画面で撮影したものです。

## ザンバキオスの強獣団




## スペーシャル・プレゼント!!

R-TYPE以降ヒット作連発のアイレムからゲーメスト読者に感謝を込めて特別プレゼント。

R-TYPE、Mr.HELIの大冒険、ビジランテ、最後の忍道、イメージファイト、迷宮島、トンマのポップを各2名にプレゼントします。応募は希望のゲーム名を書いて「アイレムポップ」係としてゲーメスト編集部まで送って下さい。締切りは7月30日消印有効。






◆店の中にオプションの秘密が…。（ここの店にはないよ）

ファンタジーアクション

# ウィロー



## 今回はMAPつきでステージ1を攻略だ。このMAPさえあれば楽ちん楽ちん。

### オプションについて

オプションとは森の小人族のことで、プレイヤーがアタックボタンを押すとヤリを投げてくれるというもの。ショットパワーは1ポイント。

こいつの出現方法は、ある空間を撃つと弾が止まるのでそこの部分をひたすら撃ち込むと現われます。

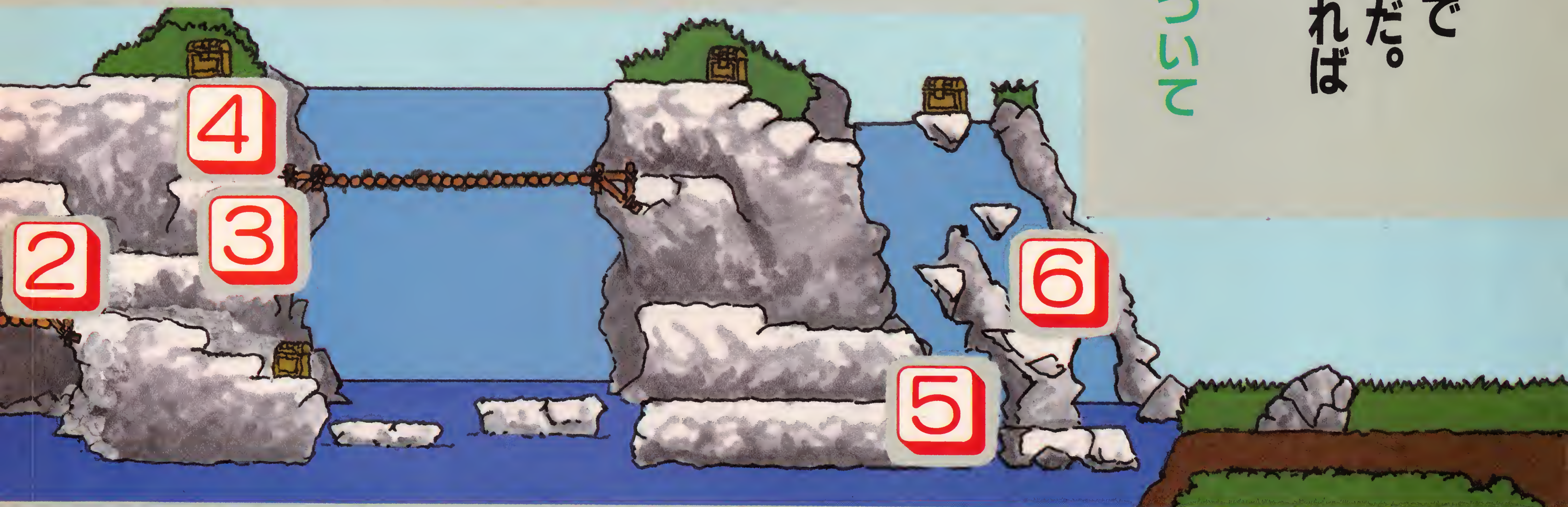
また、あるアイテムを持っていると隠しポイントが見えるようになります。そのアイテムとは…。まあ、察しはついているとは思いますが…。



◆これがオプション。



◆ヤリを投げてくれる。谷底におちようがしつこくついてくる。




**4** ゴールドが850以上たまったらショップに入ろう。そこで月光の魔法を買おう。その他には買う必要はなし。でも、情報ぐらいは1回ぐらい買ってもいいかも。

ショップは1回入ってしまうと2度と入れない。お金の確認はちゃんとしておこう。

**5** ここのオノ兵士は、出現してからプレイヤーを認識するとオノを投げてくる。このオノは今の段階では壊せないので、出現と同時に月光の魔法を使って倒そう（一撃）。

オノを投げられそうになったら大ジャンプで上の段へ逃げよう。見てからだとダメージを受ける可能性が高いぞ。

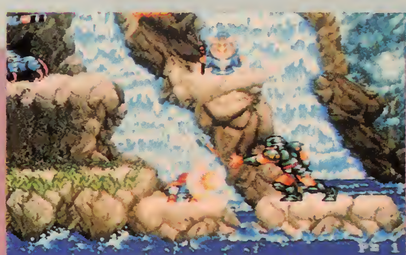
**6** 2回目のショップはあえて買うものはないが、残りのライフが1ポイントしかない時は1ポイント回復のアイテムを買おう。

面クリアするとライフが満タンに回復するので、自信があれば買わなくても結構。

### 次号予告

次号でもMAPを取り入れた攻略を予定しています。面数は未定ですが、4面ぐらいまでは…。





# STAGE1 クロスロード

## 地型について

どの面でもそうですが、MAPの地型を把握すること。特に、1面は落ちて死ぬ場所があるので、覚えれば死ぬこともなくなるでしょう。

その他に厳しい地点はありませんが、中ボスのつり橋の下にある岩は乗ると沈んでしまうので注意。

## 敵について

敵はキャラクターごとに見てしまえばザコがほとんど。ただし、オノを投げてくる兵士は固いので注意が必要。オノは壊せない（1面では装備が弱い）のでジャンプをしてかわそう。月光の魔法ならば兵士が一撃で倒せます。

中ボスとデスドラゴは別の項で解説します。



◆危険な時は接近しよう。

## 中ボス

中ボスは、プレイヤーが一定距離近づくと消えるという法則があります。この法則を知っていると魔法のパワーをためるのが楽になります。

攻撃の点で注意することは上空に中ボスが出現した時の丸い玉と火柱。特に、火柱は知らないうちにダメージを受けていることがあるので注意。

## デスドラゴ

デスドラゴはブレスを上・中・下にブレスを吐きわけるだけ。突攻などはしてこない。

攻略については、画面の左はしにくっついて魔法のパワーをためて、デスドラゴがブレスを吐いてきたら大ジャンプなり、しゃがむなりしてブレスをかわして、その直後に月光の魔法を撃ち込みます。

ブレスのよけ方は、下段と中段は大ジャンプでかわし、上段はしゃがんでかわしましょう。とは言っても上段にはほとんどこないので、常にレバーを上にしておいてもいいでしょう。



◆1面ということで、そんなに強くない。



◆ゴールドは着地してからスライディングで取る。



## ポイント攻略

**1** 赤色のラインを撃ってみて弾が止まったら要チェック。ひたすら弾を撃ち込めばオプションが出現するぞ。でも、探すのに時間をかけすぎるとタイムオーバーになる可能性があるので、ほどほどに。

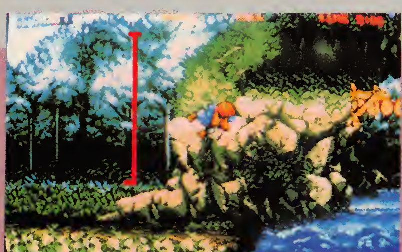
オプションは面クリアで消えてしまいます。

**2** 上から兵隊が落ちてくる。触れるともちろんダメージを受けるぞ。

ここは、慎重に少しずつ進んで落ちてくるのを待つか、弾を撃ってから一気に走り抜けるかの2通り。

**3** 巣穴から出てくる人喰犬は3匹いるのだが、出てきた瞬間に倒してしまうと人喰犬が滝に落ちてしまい、ゴールドを回収できなくなるので注意。

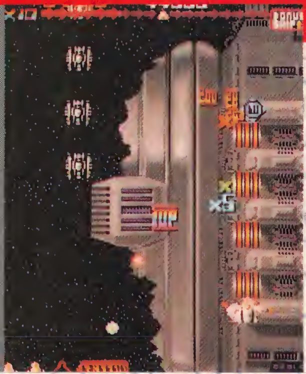
また、人喰犬は2ポイントなので、少しパワーをためてショットすれば一撃で倒せる。オプションを持っている時は先にオプションのヤリが当たる時があるので注意。

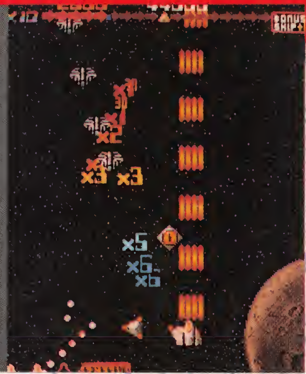







1面のボス。誘導弾を撃ってきます。


1UP出現。よく出ます。


スタート直後。配点（倍率）に注目。



巨大戦艦の上を飛行するのが基本設定。

# オメガファイター



## ストーリー

西暦1999年、地球に1機の超巨大UFOが飛来した…。

惑星マリューズからの闇の使者、ANGORMOSの軍団が、ついに地球征服にのりだしたのである！ その頃、国家間で争いの絶えなかった地球には、もはや外宇宙の敵に立ち向かうだけの余力はなく、世界各国の若者たちは皆、生きる望みを失っていたのだ。

予言はまた1つ当たってしまった。

…だが、そんななか、ある無謀きわまりない若者がいた。彼、セザールは4行詩の「別の物」という言葉にわずかな期待、いや大きな期待を抱き、地球の運命を変えるべく、戦闘機「OMEGAFIGHTER」に乗り込んだのである！

地球を救えるのは、もはや君しかいない！ 地球を救うも滅ぼすも君次第なのだから。行け！ OMEGA FIGHTER！ 地球の未来を信じて！

一定時間だが時間の流れを遅らせる事の可能な「スローユニット」、それは宇宙空間でのみ生成できる、新発見の物質による超兵器だ！

危険な時こそ、この武器が君の命を救ってくれる事だろう！ 成功を祈る！

## 操作方法

8方向レバーで自機を操作。ボタンは2個です。

左ボタンがショットボタンです。ゲームスタート時からフルオート連射になっています。ゲーム中、押しっぱなしでOK。これは親切。

右ボタンはアイテムに対応しています。

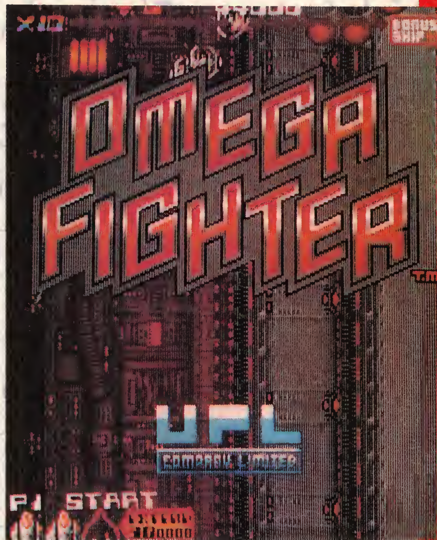
ゲーム中に三角形のアイテムが出現します。取ると自機の横に装着され、2個まで持つ事ができます。

アイテムを持っている時に、右ボタンでアイテムを使う事ができます。（スローモーションやオールクラッシュ。）

1回の使用で1個のアイテムを消費します。

2人同時プレイの場合でも敵の数は同じなので、1人では苦しい、という人は友達を誘ってチャレンジして下さい。

タイトル画面。




**「フルオート連射スローモーション機能付」——かつてこれほど明快親切なゲームがあっただろうか？ UPLが贈る会心のシューティング・ゲームがこれだ!!**



その面で出した倍率のグラフ。初めはこんなものでは…。


2面のボス。レーザーをかわせ！


スローを使え！ しかしこの射程の短さはかなりきてる…。



2面。左ウィングを破壊せよ。



これはつらい。最初の難関。



これはオイシイ。

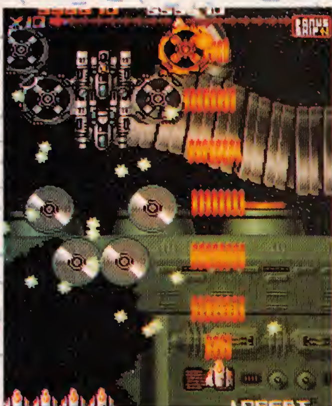



3面。ここからちょっと厳しい。



アイアンとワイド。

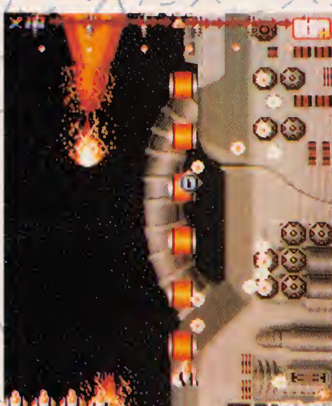
# 極彩美麗壮快面白シューティング



3面のボス。大きくまわり込んで逃げろ!



これだけ近づけば…。



激しい攻撃が待っている!




4面。右ウィングが戦場だ。




2人用。少し進歩がみられる。



4面のボス。ちょっとつらいゾ。

## パワーアップアイテム

●アイアン…「I」と描かれたアイテムです。続けて取ると破壊力がUPします。ただし、射程は短くなります。

●ワイド…「W」と描かれたアイテムです。続けて取るとレーザーの幅が広がります。ただし、連射性が低下します。

ショットのパワーアップアイテムは以上の2つだけです。(わかり易いですね。)

それぞれ一長一短があり、どちらが良いとは一概には言えません。

アイアンの集中的破壊力、ワイドの広範囲な攻撃力を実際にプレイして確かめてみて下さい。(どちらも快感)

ちなみに、点数狙いではアイアンの方が良いようです。

●スロー…自機の横腹に左右・1個ずつ、計2個迄装着可能。右ボタンでこれを使うと、敵や敵の弾の動きが一定秒スローモーション状態になります。ほとんど自機1機分位しかない弾の間でも、これを使えば楽に抜けられます。敵と弾に囲まれた時に使うと超快感。

●オールクラッシュ…スローと同様、自機の横腹にストックされます。もちろん敵全滅のアイテムで、親玉さえも1発です。これを使うと自機より下の敵は×10(点数が10倍)になります。敵が多い場所で画面の上の方で使えば、これまた超快感。

「スロー」と「オールクラッシュ」の2つは自機の横腹に装着される訳ですが、敵もしくは敵弾が触れると破壊されてしまいます。

「アイアン」「ワイド」「スロー」は敵小飛行物1編隊を破壊すると出現します。「オールクラッシュ」は一定回接近戦で×10を出すと出現します。

●1-UP…一定回接近戦で×10を出すか、一定のスコアで出現します。ただし自機の画面上にストックが4個ある場合は取れません。

## 得点システム

敵を破壊した時、どの位「敵との距離があったか」によって基本点が1倍から10倍まで変化します。

つまり敵をひきつければひきつけるほど、得点がUPします。もちろん「敵は出現と同時にたたく」というシューティングのセオリーに反する訳で、危険度もUPします。

つまり安全策を取るか点を狙うかで、明確にプレイ方法が変わってきます。

接近して敵を破壊する事は単にその敵の配点がUPするだけではありません。

×10をたくさん出せば1UPや「オールクラッシュ」も出易くなります。又面クリア時のボーナスもUPします。その面で一番高い倍率×1万がボーナス得点になります。

その他特殊な方法でクリアするとミステリーボーナスが…。

以上がゲームの基本説明です。とにかく撃ちまくって撃ちまくる、バリバリのシューティングゲームです。はっきり言って、これはかなりのお勧め。

シューティングが好きな人も嫌いな人も是非チャレンジしてほしいゲームです。

(GOD)




# SETA VISUAL WORKS SCENE ONE

# 「スーパーリアル麻雀PⅡ・Ⅲ &ツインイーグル」

★7月25日発売!!

## DATAMが放つ ゲームビデオ第1弾!

ツインイーグルス全ステージ収録!!

★SHOWKOが、KASMIが、MIKIが君に微笑みかける!!

**先着予約5,000名にSR麻雀PⅢの豆本(中巻)をプレゼント!!**

◆収録曲

1 オープニング
2 SR麻雀PⅡ
3 SR麻雀PⅢ
4 ツインイーグル
5 エンディング

W38V-7006
カラー29分
VHS Hi-Fi STEREO
税込定価￥3,914(税抜価格￥3,800)



## かすみからの伝言♥

みなさんお元気ですか？　かすみはとっても元気です。

さて、わたしたちの曲が収録されているアルバム「SETA GAME MUSIC SCENE ONE／ツインイーグル&スーパーリアル麻雀PⅢ」の売り切れ店続出でみなさんにはご迷惑をおかけしています。本当にゴメンなさい。今、ポリスターレコードさんがいっしょうけんめい再生産している最中なので、もう少しまっっててください。

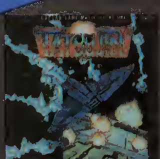
それともうひとつゴメンなさいしなければいけないことがあるんです。CDとミュージックテープに特典（豆本の上巻）プレゼントの応募券をつけ忘れちゃつたんですぅ！（あ～～～ん、モノを投げないで）

だから買ってくれた人はCDならオビ（ケースにはりついている紙のことだョ）の上についてるDATAMのマークとCD番号の所を、カセットならジャケットの背中についているDATAMのマークとカセット番号の所を、それぞれ切り取って240円切手といっしょに封筒で下記の所へ送って下さい。

あ、そうそう、アンケートハガキで応募済の人は、再応募できないからぇ。せっかく送っても無効になっちゃうし、切手も返却できないので気をつけて下さい。7月の末日まで有効で～す♥

〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ㈱ポリスター
「SR麻雀PⅢ」プレゼント係

好評発売中!!



東亜ゲーム・ミュージック・シーン1
## 「TATSUJIN～達人」

"達人" "ヘルファイヤー" "ワードナの森"
◆CD：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)
H24X-10005
◆カセット：税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)
X21X-3505

7月25日発売!!




## 「交響組曲 ファイナルファンタジー」

◆CD：税込定価￥2,884(税抜価格￥2,800)
H28X-10007
◆カセット：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)
X24X-3507

DATAM　POLYSTAR CO.,LTD



CPシステム
第5弾
WILLOW™
WILLOW, and all elements of the Willow fantasy; TM & © 1988 Lucasfilm Ltd.
All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Game programming and documentation. exclusive of WILLOW elements; © 1989
Capcom Co.,Ltd./Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved
昨年アメリカを始め、日本でも公開され
全世界で感動を呼んだSFXファンタジー
巨匠ジョージ・ルーカスの世界が
CPシステムのゲームになった!!
CPシステム
第6弾
新谷かおるの
マンガがゲームに
登場!!
エリア88
© DAIPRO ©1989カプコン
株式会社 カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル (06)946-6622代
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F (03)440-4801代

ゲーメスト
Aug. 1989
8
No.35
平成元年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第8号通巻35号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　電話03(293)9324
定価500円（本体485円）
（送料66円）




雑誌03659-8